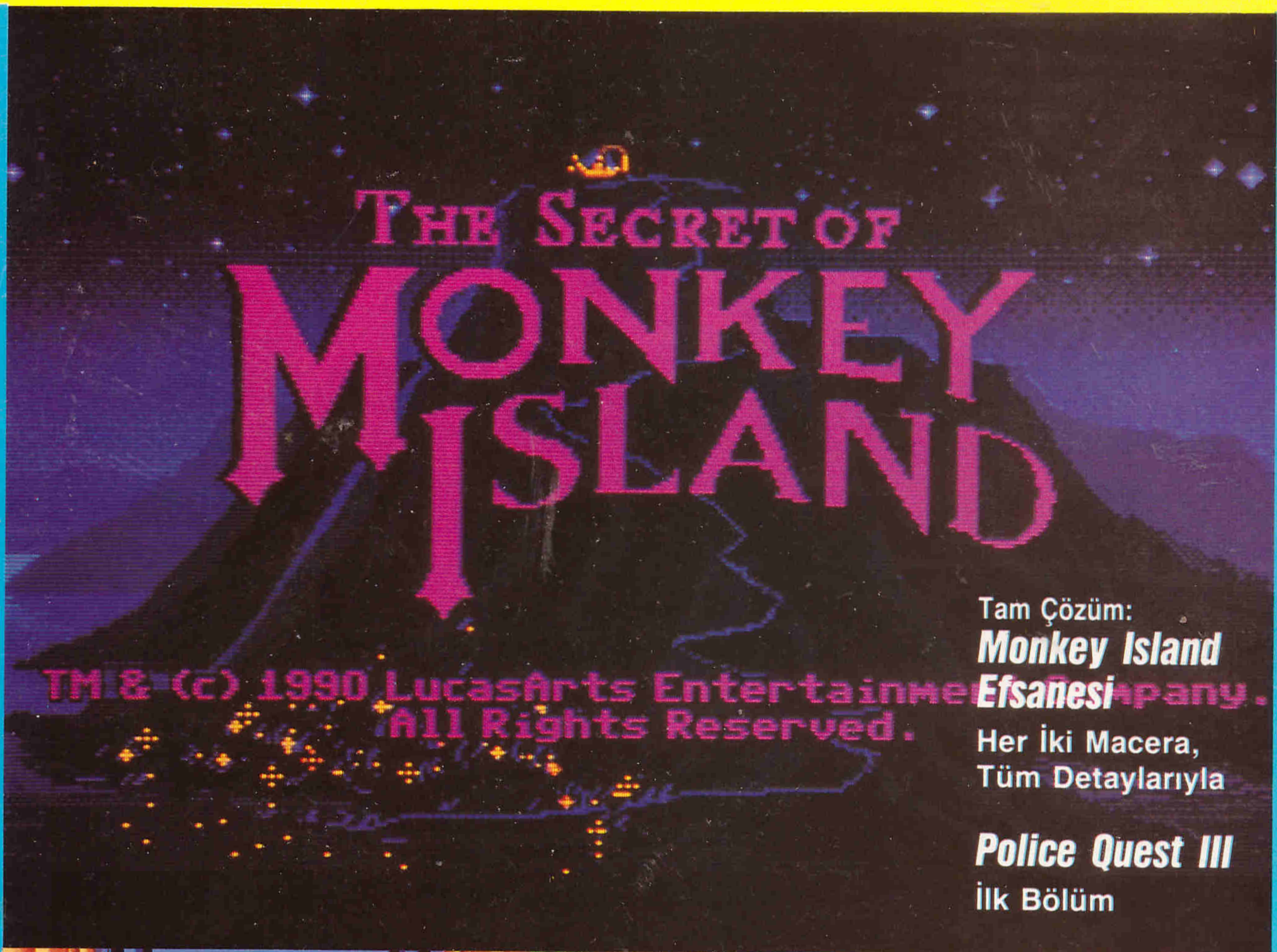
COMMODORE

AMIGA

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ AĞUSTOS 1992 15.000 TL.



Tam Çözüm:

Monkey Island Efsanesi

Her İki Macera, Tüm Detaylarıyla

Police Quest III

İlk Bölüm

Bir Programcının Ağzından:

Çalınan Emekler

Hâlâ Alışamadığınız Kelimeler İçin:

Terimler Sözlüğü

8

Oyunsever Amigacılara yeni, orijinal haber !

Şimdi bilgisayar dünyasının en yeni, orijinal oyun disketleri Teleteknik'le Türkiye'de, Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda !

Terminator 2'den Hudson Hawk'a, The Simpsons'dan Darkman'a, Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan alacağınız her orijinal oyun disketi kalite garantilidir, virüs tehlikesi taşımaz, Teleteknik güvencelidir...

Üstelik orijinal disketler, kopya edilmiş oyunlarda bulunmayan, oyun kılavuzu üstünlüğüne sahiptir.

Oyunsever Amigacılar !

Yeni, orijinal oyun disketlerinizi Teleteknik güvencesiyle alın...Amiganızla bütün oyunları orijinal avantajlarıyla oynayın.

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.
Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tltk tr.

Merhaba,

Umarım bu sıcak günlerde bilgisayarınıza biraz olsun ilgi gösterebiliyorsunuzdur. Dergimizin son aylardaki oyun ağırlığı hepinizin dikkatini çekmiştir sanırım. Bu ay da yine oyun çözümlerine değindik ve karşınıza MONKEY ISLAND I ve II'nin tüm çözümleriyle geldik. Ayrıca Police Quest III'ün çözümünün ilk bölümünü de bulabilirsiniz.

Çalınan Emekler yazısı da tahmin edeceğiniz gibi, yazılım hırsızlığına dayalı bir yazı, üstelik bir programcının kaleme aldığı, kendisinin de kopya çektiği günlerden başlayarak.

Diğer bir yazımız da çoğunuzun hâlâ alışamadığı ya da duyup da bir türlü öğrenemediği terimlerin açıklamalarını içeriyor. Yeni başlayanlara Terimler Sözlüğü'nü baştan sona okumalarını tavsiye ederim.

Bu kısa özetlerden hemen sonra üzücü ya da sevindirici olduğuna sizlerin karar vereceği bir haberimiz var. Şu anda elinizde tuttuğunuz Commodore AMIGA Dergisi, önümüzdeki ay yeniden COMMODORE DERGİSİ adı altında 79. sayıdan itibaren devam edecek. Şu andaki kadromuzdan ve dergimizin içeriğinden herhangi bir şey kaybolmayacak. Zevkle okuduğunuz konuları ve tanıtımları aynı yazarlarımızın kaleminden görebileceksiniz. Bunun amacı, 6.5 yıllık geçmişi olan Commodore Dergisi'nin faaliyetlerine devam edebilmesini sağlamak. Tüm bunların yanı sıra gelecek sayımızdaki değişim ve gelişmelerden memnun olacağınızı tahmin ediyoruz. Önümüzdeki ay AMIGA Dergisini standlarda göremezseniz lütfen paniğe sebep olmayın ve hemen bir COMMODORE DERGİSİ alın.

Görüşmek üzere...

M. Celal Hallaç

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç
YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural
TEKNİK YÖNETMEN
Bora Çetinkaya
TEKNİK UYGULAMA
Sedat Ulugerçek
HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan
REKLAM SORUMLUSU
Billur Köntöz

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore *AMIGA* Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti.
Tarafından Yapılmıştır.

KKTC'de Fiyatı: 19.000 TL

FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim

TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Maçka Cad. Ralli Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10

REKLAM REZERVASYON
252 50 33 (6 Hat)
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM
GAMEDA

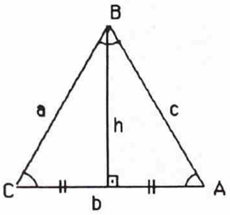
AMIGA

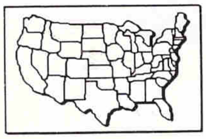
AÇIK ÖĞRETİM OKULUNA HOŞ GELDİNİZ

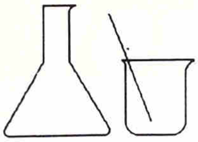
Evinizde Ders, Test
(Okul öncesinden - ÖSS - ÖYS Hazırlığına kadar)

5 a

2+8= ?







✖ OKUL ÖNCESİ

Sayılar, Harfler
Renkler (Konuşmalı)

✖ İLKOKUL

✔ **DÖRT İŞLEM (1 - 2 - 3)**
Toplama - Çıkarma - Çarpma - Bölme (Seviyeli)

✔ **ARİTMETİK**
Çözümlü Problemler ve Test Sınavı

✔ **FEN BİLGİSİ (3 - 4 - 5)**

✔ **SOSYAL BİLGİLER (3 - 4 - 5)**

✔ **TÜRKÇE (3 - 4 - 5)**
Son 10 yılın kolej sınav soruları (1500 soru kütüphanesi)

✔ **KOLEJLERE HAZIRLIK (4 - 5)**
Konu Anlatımlı ve Testli

✖ ORTAOKUL

✔ **TÜRKÇE**
(Fen Liselerine Hazırlık)

✔ **GEOMETRİ**
Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan Hesapları

✖ LİSE

✔ **BİYOLOJİ**
Şekil ve Grafikli Genel Test

✔ **GEOMETRİ**
Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan ve Hacim Hesapları

✖ ÖSS - ÖYS HAZIRLIK

✔ **SOSYAL BİLMLER**
Tarih - Coğrafya - Felsefe Genel Test (1500 Soruluk Sınav)

✔ **TÜRKÇE**
Edebiyat, Deyimler, Yazım, Sözcük ve Cümle (1500 Soruluk Sınav)

✖ İNGİLİZCE

10000 Kelimelik İnglizce - Türkçe, Türkçe - İngilizce Telaffuzlu Sözlük ve TEST Programı

Siz Amıga'nızla Sadece Oyun mu Oynuyorsunuz?

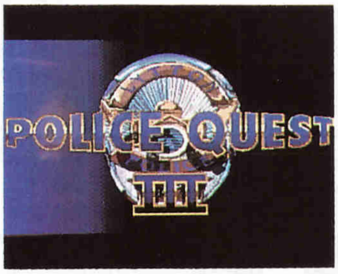
NOVA AMIGA EĞİTİM SERİSİ

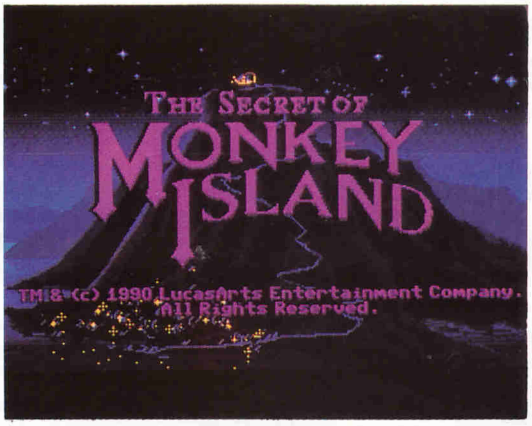
NOVA BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

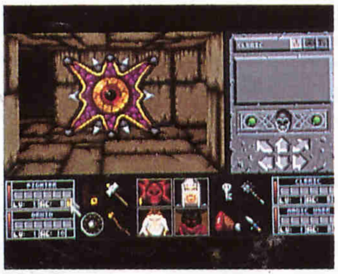
Merkez : Halaskargazi Cad. No : 200 / 1 Osmanbey / Şişli - İST.
Tel : 147 16 17 - 147 05 86 - 148 57 27 - 342 54 00 - 342 54 03
Fax : 132 25 89

Şube : Atrium - Migros 3. Kat Ataköy 9. Kısım
Tel : 559 14 84

İzmir : 1392 Sok. 20 / 2
Alsancak / İZMİR
Tel : - 22 09 91







BAŞYAZI	Merhaba	**3**
HABERLER	Amiga Uluslararası Grafik Festivali	**6**
	Amiga Desktop Audio	
MAKALE	Çalınan Emekler	**8**
	Amiga Terimler sözlüğü	
TANITIM	Monkey Island	**14**
	Monkey Island II	**20**
	Police Quest III	**28**
	Papeboy II	**34**
	Final Fight	**36**
	Special Forces	**38**
	American Gladiators	**41**
	Three Kingdoms II	**44**
GÖZUCUYLA	Starush	**48**
	Striker	
	Bonanza Bros	

AMIGA

YIL 1
SAYI 8
AĞUSTOS 1992

AMIGA, Uluslararası Grafik Festivalinde Tüm Ödülleri Aldı!

İtalya'de Riccione'da yapılan Bit. Movie festivalinin sonuçları bizler için gözyaşartıcı oldu. AMIGA'nın yanı sıra Macintosh ve IBM PC-uyumlu bilgisayarda yarışmalara katıldılar ve hiçbir dalda ödül alamadılar.

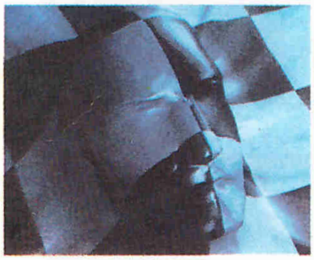
Yarışma başlıca iki ana bölümden oluşmaktaydı: İki ve üç boyutlu animasyon çalışmaları.

Bunlar hem jüri eşliğinde hem de halk gözünde ayrı ayrı oy aldılar. Bazılarının resimlerini gördüğünüz başarılı çalışmalar ile tüm dallarda bütün ödülleri AMIGA silip süpürdü ve diğer yarışmacılara şans tanımadı. Diğer bilgisayarlarla yapılan çalışmaların hiçbiri tek bir ödül bile alamadılar.

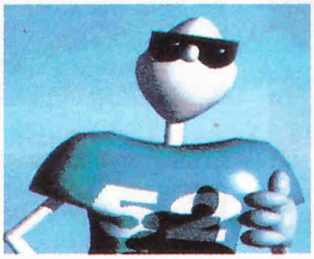
Bu festival her yıl daha çok ilgi çekerek dikkatleri üzerine topluyor. Gelecek yılki Bit.Movie için çalışmalar şimdiden başladı bile. Eğer siz de kendinize güveniyor ve bu festival ile ilgileniyorsanız, mektubunuzu;

Bit.Movie 93 Circolo Rattataplan c/o Carlo Mainardi, via Bologna 13 47038 Riccione ITALY adresine postalayın.

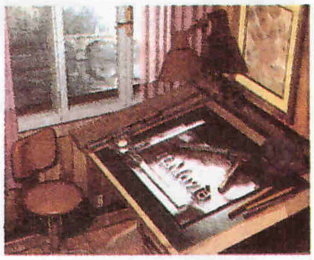
Kaynak: AMIGA FORMAT



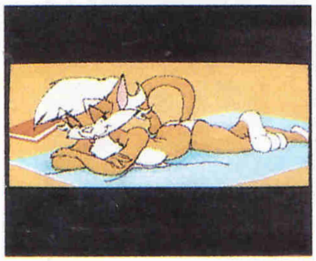
"Linoleum" seyirciler tarafından birinci seçildi ancak üçüncü olabildi.



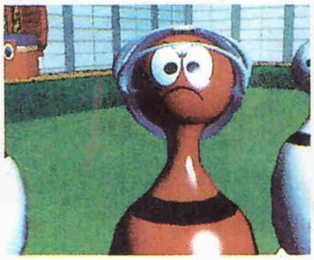
"Par 1" 3D bölümlerinin her ikisinde de ikinci oldu.



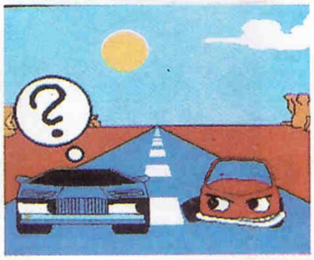
"Atelier" ise özel statik imaj ödülüne hak kazandı.



Eric Schwartz'ın "At The Beach" adlı çalışması her iki 2D animasyon bölümünde de birinci seçildi.



"Sfaccio" 3D animasyon bölümünde birinci oldu.



"500TL vs Countach" ise jüri üçüncü ödülüne hak kazandı.

Teleteknik A.Ş.'nde Görev Değişimi

Ünver Tekirli Genel Müdürlüğe Atandı

Kavala Grubu'na bağlı, Türkiye bilgisayar sektörünün öncü kuruluşlarından Teleteknik A.Ş.'nin Faruk Baran'dan boşalan genel müdürlüğüne, Ünver Tekirli getirildi.

Türkiye'nin mainframe ve yazılım dışında en büyük bilgisayar satıcısı olan, Commodore ve AMIGA bilgisayarları yanısıra Racal Milgo ve Racal Transcom veri iletişim sistemlerinin de Türkiye yetkili satıcısı ve teknik servisi olarak faaliyetini sürdüren Teleteknik A.Ş., barkod alanında da lider firmalardan biri.

T.C.D. Ankara Koleji ve ODTÜ Makine Mühendisliği Bölümü mezunu olan Tekirli, daha önce Kavala Grubu içinde Tekimal A.Ş. Genel Müdürlüğü ve Grup Yürütme Kurulu Sekreterliği görevlerinde bulunmuştu. Ünver Tekirli, aynı zamanda çeşitli Kavala Kuruluşları'nda Yönetim Kurulu Üyeliğini sürdürüyor.

3 Kupon biriktirin

Bu PC sizin olsun!

Belki de bu Hard Disk...

Amiga Dergi, siz sevgili okurlarına müthiş bir sürpriz hazırladı.

Yalnızca 3 kupona, evet yalnızca 3 kupona şimdi 3 Commodore PC1'den birine ya da 3 A 590 Hard Disk'ten birine sahip olabilirsiniz.

Amiga Dergi'nin gelecek sayılarındaki kuponları da kesin, saklayın. Commodore PC1 ya da A 590 Hard Disk sahibi olma fırsatını kaçırmayın.

Abone olun, derginizi herkesten önce okuyun!

Amiga Dergi'ye abone olmanın avantajlarını biliyorsunuz. Derginiz herkesten önce evinize gelir, önce siz okursunuz.

Hem derginizi aksatmadan edinmek, hem de çekilişlere katılmak için aşağıdaki abone formunu doldurun, hemen yollayın.

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:

Adresi:

Tel: Tarih: İmza:

Vergi Dairesi/No:

alınan nekler

Sanırım bundan altı sene kadar önceydi. C-64'ümü yeni almıştım. Yanında verdikleri kasette yazan talimatnameye göre ilk oyunumu yükledim ve çalıştırdım. Ekran bembeyaz oldu, biraz sonra sol taraftan G C S harfleri ekrana girdi. Üçü bir arada ekranın tepesine kadar çıktılar. En yuka-

rıya gelince durdular ve ekranda 'German Cracking Service' diye bir yazı çıktı. Space'e basınca hepsi gitti ve oyun başladı.

Bundan birkaç gün sonra bir arkadaşımdan cracker'ların ne yaptıklarını öğrendim. Bunlar piyasada parayla satılan rogramları bir şekilde temin edip, programların kopyalanmasını engelleyen korumalarını kaldırıp tekrar piyasaya sürüyorlardı, hem de daha ucuza. 'Ne kadar güzel' dedim kendi kendime, böylece çok az bir para ödeyerek veya arkadaşlarım sayesinde bedavaya birçok oyun sahibi olabilirdim. Sanki bir dükkanda bedava çukulata verildiğini öğrenen bir çocuk gibi sevinmiştim.

O günden itibaren oyun toplamaya başladım. Gerçekten çok zevkliydi. Her geçen gün yeni oyunlar buluyor ve bunları oynamanın zevkini tadıyordum, hem de neredeyse bedavaya.

Bir süre sonra oyunlardan sıkıldım. O kadar çok oyunum vardı ki artık sadece gerçekten iyi yazılmış oyunlar ilgimi çekiyorlardı.

Yine böyle bir gün -C-64'ü aldıktan bir yıl kadar sonracanım sıkıldı. Oyun oynamak istemiyordum. O an elime Basic kitabı geçti. Sayfaları öylesine karıştırmaya başladım. Bir iki saat sonra Basic'te ilk programımı yazıyordum.

Bir yıl kadar daha Basic ile uğraştıktan sonra Assambler'a geçtim. Bu dilde program yazmak her ne kadar daha zor olsa da çok zevkliydi.

İşte o sırada Avrupa piyasasında gerçek anlamda introlar yapılmaya başladı. Artık her oyunun başında oyundan çok daha ilgi çekici show amaçlı bölümler vardı. Elime geçen oyunların yüzde 90'ı kırılmış ve başına kıran grubun introsu atılmış oyunlardı. Bu introlarda o kadar güzel efektler vardı ki ister istemez cracker'lara özendim. Zaten o sıralar okuduğum kitaplar ve yazılar da cracker'lığın ne kadar zor bir "Meslek" olduğundan bahsediyorlardı. Cracker'lar Robin Hood gibi davranıyorlardı, zengin yazılım firmalarından alıp kullanıcılara hiçbir kazanç gütmeden dağıtıyorlardı. Ayrıca yine en az Robin Hood kadar kurnaz ve güçlüydüler. Yazılım firmaları ne kadar koruma icat ederlerse etsinler onlar bir yolunu bulup programları kırıyorlardı. Hem kimseye de zarar vermediklerine, aksine iyilik yaptıklarına göre bu bir suç da olamazdı.

Assambler da ilk scrolltext'li intromu yaptığımda ben de kendimi bir cracker gibi hissedip gururlanmıştım.

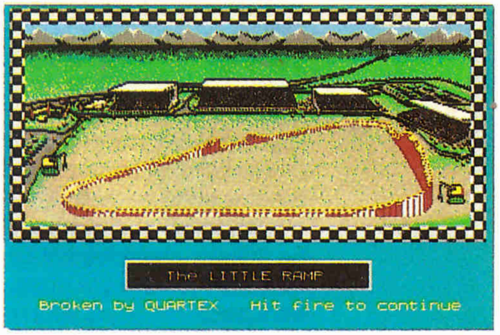
Liseye geçtiğimde bazı şeyleri daha iyi anlamaya başladım. Sandığımın aksine cracker'lar bu işten para kazanıyorlardı, hem de neredeyse programı yazan şirket kadar. İşte bu beni rahatsız etmişti. Bunun resmen hırsızlıktan bir farkı yoktu. Biri uğraşıp çalışarak bir eser meydana getiriyordu ve bu cracker'lar sadece kilidi açma becerileriyle içeri girip bu eseri alıp kaçıyorlardı. Daha sonra da bunları satıp para kazanıyorlardı. İşin doğrusu cracker'ları haklı görmek hırsızlara 'Aferin iyi yapıyorsunuz' demekten başka bir şey değildi. İşte o gün bir cracker olmaktan vazgeçtim.

O senenin sonunda artık bir AMIGA sahibiydim. Bu muhteşem makinede C-64'te yaptığım hatayı yapmamaya kararlıydım. Hemen oturup kullanıcının el kitabını sonuna kadar okudum, daha sonra da öğrendiğim bilgileri uygulamaya koyuldum. Bu makineyi en kısa zamanda tanımaya niyetliydim.

Bilgisayarla birlikte Jinxter adında bir adventure almıştım. C-64'tekilerle karşılaştırıldığında muhteşemdi. Sistemi kullanmayı öğrenir öğrenmez bu oyunu oynamaya başladım. Gecenin geç saatlerine kadar oynadım. Sonunda uykum geldi ve yatmaya karar verdim, ama önce oyunu save etmem gerekiyordu. Disk sürücüye boş bir disket taktım ve save seçeneğini seçtim. Bilgisayar bana bir soru soruyordu. İlk kez kırılmamış bir oyun elime geçmişti ve soruyu cevaplayamayınca save etmeme izin vermedi. İşte o gün cracker'lara lanet okudum. Onlar olmasa belki bu oyunu bu kadar düşük bir fiyata alamayacaktım ama beğenerek orijinalini alsaydım sorulan soruları cevaplayabilecek ve bu duruma düşmeyecektim. Cracker'ların bir kötü yanı daha.

Bundan sonraki yıllarda elime birçok oyun geçti. Hepsi kırılmış korsan oyunlardı, zaten Türkiye'ye orijinal oyun gelmiyordu. Bu oyunların çoğunu zevkle oynadım. Ama bazen -oyunu bir iki saat oynayıp tam zevkini almaya başladığımda veya belli düzeylere geldiğimde- oyunlar gerçek anlamda kırılıp oynanmaz hale geliyorlardı. İlk önce bunun cracker'lar tarafından özellikle yapıldığını sandım ama daha sonra bunun sadece bu cracker'ların beceriksizliğinden kaynaklandığını düşündüm. Bu bir ölçüde doğruydu, ama asıl sebep cracker'ların çoğunun kendilerince bu işte profesyonel olmalarıydı. Bu hırsızlığı o kadar planlı bir hale getirmişlerdi ki artık oyun kırmaktan başlarını kaşıyacak halleri yoktu, böylece kırdıkları oyunları kontrol etmek gibi bir şeyi akıllarının ucundan bile geçirmiyorlardı.

Daha sonra virüs belası çıktı. Bazılarına göre intikam almak isteyen bir programcı, bazılarına göre ise şakacı biri



Programları kıran gruplar hiç çekinmeden isimlerini reklam edebiliyorlar.

bunu yazmıştı. Ne sebeple çıkmış olursa olsun çok tutuldu ve ardı ardına yeni virüsler yazıldı. Bazıları zararsız, bazıları ise çok tehlikeliydiler. Bu küçük programcıklar muazzam hızda yayılıp büyük zararlara yol açtılar. Her ne kadar gerçek orijinalleri bilinmese de kesinlikle bilinen bir şey vardı, bu virüsler korsan programlarla yayılıyorlar ve orijinal programlarda kesinlikle bulunmuyorlardı.

Hâlâ cracker'ları destekliyorsanız bir de şunu dinleyin.

Türkiye'nin ilk strateji oyunu Hançer yaklaşık altı aylık yoğun bir çalışma sonucunda bitirildi. Gerçekten piyasanın iyi firmaları ile boy ölçüşebilecek düzeyde iyi hazırlanmıştı ve de Türkiye piyasasında ilk olmanın avantajıyla piyasaya çıktı. Gerçekten de beklenen olmuş oyun hak ettiği ilgiyi görmüştü. Satışlar oldukça iyi gidiyordu hatta birçok yabancı oyunu geride bırakmıştı. Fakat neden bilinmez bu bazılarına rahatsız edici geldi. Bu kişiler gerçekten kaliteli olan bu oyuna Avrupa yapımı benzerlerinin yarısı fiyatı bile çok gördüler. Böyle iyi niyetle yapılmış bir oyunu çok makul bir ücret ödeyerek desteklemektense köstek vurmaya kalktılar. Ama bunu bile beceremediler ve kırılması için oyunu yurt dışına yolladılar. Oyun kırılmış, içinden bazı özellikleri atılmış ve tek diske indirilmiş halde geri döndü ve tekrar, bu sefer korsan olarak satılmaya başlandı. Kopyasının ne kadar sattığını bilmiyoruz ama bin civarında bir satışa ulaştığını duyduk.

Bu programı benim iki arkadaşım; Volkan ve Tolga hazırladılar. Altı aylık bir çalışmanın sonunda ellerine bu programı dağıtanlardan bile az para geçti. Şimdi kendinizi bu insanların yerine koyun, kötü niyetli birkaç kişi yüzünden böyle bir emeğiniz boşa gitse ne yapardınız?

Tabii bir de kolay yoldan para kazanmayı ilke edinen taşlaşmış bir zihniyet hakim ülkemizde.

Örnek mi istiyorsunuz?

Bir etrafınıza bakın. Bütün bilgisayar dükkanları oyun satmak için telef oluyor. Aman Allahım! Bu hırsızlığın öyle ilginç, öyle traji-komik yöntemleri var ki aklınız durur.

Oyunları beşbinden utilitiy disketlerini yirmibinden satıyor. Veya ilk disket beşbin ikinci ve ondan sonrası üçbin.

Fark mı niye?

Eee ne de olsa utility disketlerinin kopyalanması drivoları daha zorluyor, ayrıca ilk disketi kaydettikten sonra drive ısınmış oluyor böylece ikinci disketi daha kolay kaydediyor olsa gerek.

Bir başkası tutuyor 'Şu saatte gelene oyun bedava' diyor.

Gerçekten merak ediyorum bu fiyatları nereden bulup, oyunlara neye göre değer biçiriyorlar? Hadi bunu geçtik nasıl olup da başkasının yaptığı ve kendisinin en küçük bir emek bile sarfetmediği oyunlardan pay çıkarabiliyorlar? Gönrdüğüm kadarıyla bu iş onları hiç de rahatsız etmiyor.

Mesela utanmadan yirmibin liraya sattıkları Dpaint4 demosunun neden Save etmediğini çok basitçe 'Bu daha demo versiyonu asıl program daha sonra çıkacak' diye yanıtlayabiliyorlar.

Programların ne işe yaradığını açıklasalar yine bir iş yapmış olurlar. Ama nasıl yapsınlar, programın ne işe yaradığını kendileri de anlamıyorlar ki?

Aslında bunlar da şu aralar oldukça rahatsız. Sebebi de kızışan rekabet nedeniyle bir dükkanın fiyatları sıfıra indirmesi. Diğer dükkanlar sinek avlarken burası dolup dolup taşıyor. Neden mi? Çünkü burada disket alana oyun bedava. Kendi değimleri ile 'Sıfır lira'. Zaten oyun çekerken bir masrafı olmuyor ki oyun için para alsın, o üçbinden aldığı disketleri oyunlar sayesinde altıbinden satıp parasını kazanıyor.

Bu oyunları yazan firmaların temsilcileri gelip bu durumu, yani oyunlarının disket satışını arttırmak için fazladan verilen etiketlerden bile ucuza (bu etiketleri de para ile satıyorlar) gittiğini görseler kriz geçirirler bence.

İşte böyle bir ortamda biri çıkıp bir dergide 'Kopyaya hayır' diyor ve büyük tepki ile karşılaşıyor. Neden? Alan memnun, satan memnun bu işe çomak sokmanın alemi ne?

Şimdi siz gelin de bu insanlara bu işin hiç de görüldüğü gibi olmadığını, bugün kazanılacak bu küçük paraların ülkemizde yeni yeni gelişmeye başlayan rogramcılık sektörüne, daha da önemlisi bu alanda gerçekten yetenekli gençlerimizin azimlerine büyük zararlar vereceğini ve bunun herkes için zararlı olacağını anlatın. Ne bizlerin bunu anlatabilmemize ne de onların anlamasına şu an için imkan yok.

Peki ne yapılabilir?

Bence bu işten kurtulmak için en büyük adım bilgisayar programlarının telif yasası kapsamına alınması ile başlar. Bu sistem bir kez oturunca bu sefer de korsanlığa yüksek yaptırımlar uygulanır. İşte o zaman bu programları 'Sıfır liraya' biraz zor satarlar.

Bilgisayarınızı seviyorsanız "KOPYAYA HAYIR" deyin.

AMIGA Terimleri Sözlüğü

Bu yazımızda, AMIGA ile ilgili terimler üzerinde duracağız.

Eminim çoğunuz bu terimlerin birçoğunu yakından tanıyordur, fakat her geçen gün aramıza yeni AMIGA kullanıcıları katıldığından ve bilgisayar dünyasına henüz girmiş olduklarından, bilgisayar terimleri oldukça anlamsız gelecektir. Belki de bunların birçoğu pek işinize yaramayabilir. Önemli değil, fazla bilgiden rahatsız olacağınızı sanmam. Ayrıca bunlar her zaman bu sayfalarda sizi bekleyecekler. Gerek olduğunda elinizin altında olması sanırım hoşunuza gider.

Artık meraklarınızı giderebilir ve aradığınızı bulabilirsiniz.

Yazımız ana başlıklar altında toplanmıştır ve genel bilgisayar terimlerinin yanı sıra sadece AMIGA'ya özel bilgiler de içermektedir. Bu nedenle bunların her bilgisayarda geçerli olamayabileceğini aklınızdan çıkarmayın.

Donanım

68000: Motorola firması tarafından hazırlanan ve AMIGA'da (bunun yanında Atari ST ve MacIntosh'larda) kullanılan merkezi işlemci birimi.

BUS: Bilgisayar işletim sisteminin çeşitli bölgeleri arasında data iletişimini sağlayan birim. AMIGA'da merkezi işlem birimiyle yardımcı işlemciler, disk sürücüler ve diğer yan birimleri birleştirir. A500 ve A1000 dışarıdan BUS genişleme yuvasına sahiptirler.

CHIP RAM: AMIGA'da ilk 512K'ya verilen isim. Bazı modellerde 1MB chip ram olabilir. Bu bellek 68000 merkezi işlemcisi ve yan işlemcilerin anında ulaşabildiği bellektir.

YARDIMCI İŞLEMCİ: Merkezi işlem birimine yardımcı olmak üzere tasarlanmış yan birimlerdir. Örnek olarak matematik yardımcı işlemcisi olan 68881 verilebilir. AMIGA'da standart üç yardımcı işlemci vardır: audio, grafik ve dış ortam kontrol yardımcı işlemcileri. Bunlar sayesinde ana işlemci üzerinden biraz yük alınır ve bilgisayarın hız kaybetmesi engellenir.

KILOBYTE: 1024 (2^10) byte. Genellikle 1000 byte olarak tanımlanır. 256K=256000 byte.

MEGABYTE: Yaklaşık bir milyon byte (1024x1024). M ya da MB olarak gösterilir.

MODEM (MOdulator/DEModulator): Bilgisayarın dijital sinyallerini analog telefon sinyaline çeviren ve tersini de yapabilen bir cihaz. İki bilgisayar arasında telefonla bağlantı sağlayabilmek için her iki tarafta da birer tane modem bulunmalıdır.

MOUSE PORT: Mouse'un, joystick'in ve benzeri dış kontrol birimlerinin takıldığı giriş/çıkış portu.

PARALEL PORT: AMIGA'nın arkasında, öncelikle yazıcı bağlamak için kullanılan 25 pinli porttur. Paralel adını, bir byte'ı oluşturan sekiz biti eşzamanlı olarak göndermesinden alır.

RAM (rastgele ulaşımlı bellek): Bir bilgasayarın işlemcisinde bulunan, herhangi bir parçası okunabilen veya tanımlanmamış bir yolla tekrar yazılabilen bellek. Bu bellek bölümünün hızı istenildiği yerine anında erişim sağlanabilmesinden gelir. Bu bellek bilgisayara yüklenen programların çalıştırılmasında ve bilgilerin tutulmasında kullanılır.

ROM (sadece okunabilir bellek): Belleğin RAM gibi bir parçasıdır. Ancak sadece okunur, üzerine yazılmaz. Değişmesi gerekmeyen sistem rutinlerinin saklandığı bölgedir.

RS232C: Eşuyumlu olmayan seri iletişimi sağlamak için kullanılan bir standart. AMIGA'yı bir modem'e, seri yazıcıya veya RS232 uyumlu başka bir cihaza bağlamak için kullanılır.

SERIAL PORT: AMIGA'nın arkasındaki 25 uçlu bağlantı. Eşuyumlu olmayan seri iletişim-

de kullanılır. Seri terimi bit'lerin ard arda sırayla gönderildiğini gösterir. Eş uyumlu olmama durumundaysa, sinyal belirli aralıklarda olmak zorunda değildir. Bu tip bağlantılar, çoğunlukla modem ve yazıcı hatalarında kullanılır.

Yazılım

AMIGADOS: AMIGA'nın disk işletim sistemi.

AUTO-CONFIG: Donanımı, otomatik olarak, standardın dışındaki bir konfigürasyona uyumlu hale getiren sistem. Ek donanım bağlandığı anda faaliyete geçerek işletim sistemini yeni duruma uyarlar. Bu özellik AMIGADOS v1.2 ve daha üstlerinde bulunmaktadır. Ek bellek üniteleri gibi birçok dış ortam bu sistemle uyumludur.

BOOT: Bilgisayar ilk açıldığında yapılan işlem. Bilgisayar diğer programların nasıl çalıştırılacağını bulmak için ilk olarak bu işlemi yapmak zorundadır.

CLI (komut satırı işlemcisi): AMIGADOS komutlarının standart mouse/workbench yerine klavyeden girilmesini sağlayan ara yazılım.

DRAWERS: AMIGA Workbench'i üzerinde dosya ve programların depolanabileceği yerler. Açılınca içindekileri bir pencere içinde gösterirler.

EXEC: Önemli AMIGA sistem rutinlerini içeren yazılım. EXEC rutinleri multitasking, interrupt, giriş/çıkış gibi işlemleri kontrol eder.

GADGET: Bir programı çalıştırırken mouse ile kontrol sağlayan küçük grafik parçaları. Pencere kaydırma, kapatma, boyu değiştirme, arkaya ve öne atma gibi işlevleri vardır.

ICON: Bir bilgisayar parçasını veya yapılacak bir işlemi temsil eden grafik parçaları. Bilgisayar ve kullanıcı arasındaki iletişimde kullanılır.

IFF (değiştirilebilir dosya formatı): Bir yazılım standartı. Birçok farklı program arasında grafik ve ses dosyalarının rahatça değiştirilerek kullanılmasını sağlar. IFF ile sayısal veriler, tarihler, resimler, metin ve sesler depolanabilir.

INTUITION: AMIGA'nın iletişim sistemini kullanıcının hizmetine sunan grafik görüntüler sistemi. Ayrıca AMIGADOS ile çalışan tüm programların menüler, ikonlar vs. ile kullanıcıdan bilgi alınmasını sağlayan yazılım.

KICKSTART: AMIGA işletim sisteminin ilk açılışta kullanılan parçası. Herhangi bir program yüklemeden önce bu programın yüklenmesi gerekir. A1000'de ayrı bir disket olarak yüklenir ve RAM-ROM adı verilen özel bir bölüme yazılır, diğer modellerde ise ROM'da hazır olarak bulunur.

MENU (veya PULL-DOWN-MENU): Intuiton arayazılımını kullanan programlarda çeşitli komutları vermek ve işlemleri gerçekleştirmek için tepe çubuktan açılan menüler ve içinden seçilebilen komutlar.

MULTITASKING: Bilgisayarın aynı anda birden fazla programı yürütebilme yeteneği. Diğer mikro bilgisayarlarda normal donanımda bulunmayan bu özellik, AMIGA'nın en önemli üstünlüğüdür.

TELECOM'A
UĞRAMAK
AYRICALIKTIR.

Telecom
Elektronik ve Bilgisayar Sistemleri Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti.
Karanfil sokak 15/3 Kızılay/ANKARA
Tel: 4171097 4177073

OS (işletim sistemi): Her bilgisayarın devamlı olarak çalıştığı program. Ekran, disk sürücü gibi yan birimlerin ve programların işletilmesini sağlar.

POINTER: Seçim yapmakta kullanılan, mouse'un hareketleriyle yönetilen küçük işaret. AMIGA standart olarak bir ok çizimi kullanır.

PROJECTS: Çeşitli programların yarattığı dosyalara AMIGA'nın verdiği isim. Örneğin Notepad'de yazılan yazılar ve DeluxePaint ile hazırlanan çizimler birer project'tir.

REQUESTER: Bir programın istediği çeşitli bilgileri alma yolu. Program dikdörtgen bir kutucuğa gerekli verileri yazmanızı bekler ve işletime ancak bunlar verildikten sonra devam eder.

SCROLL BAR: Program için kullanılan pencerenin yanındaki ince uzun çubuk. Programın göremediğiniz kısımlarına erişimi sağlar.

TITLE BAR: Intuition kullanan programlarda, mouse'un sağ tuşuna basılınca menüleri gösteren, tepe çubuğu.

TOOLS: Workbench'te çalıştırılan bir programa AMIGA'nın verdiği isim. Notepad, Icon Editor ve Graphicart buna örneklerdir.

WINDOW: Bağımsız çalışan bir program yerleştirebileceğiniz, genellikle büyüklüğü ve yeri değiştirilebilen, çerçeveli ekran bölümü. AMIGA'nı multitasking işletim sistemi sayesinde aynı anda bir çok pencere kullanılabilir.

WORKBENCH: AMIGA'nın ikonlarla kontrol edilen arayazılımı. İşletim sisteminin bu parçasıyla dosyaları inceleyebilir, programları çalıştırabilir ve diğer fonksiyonlara erişebilirsiniz. AMIGA bunun için intuition grafik-arayazılımını kullanır.

Audio

AUDIO COPROCESSOR CHIP: Takma adı PAULA olan bu çip AMIGA'nın sesle ilgili rutinlerinin birçoğunu kontrol eder. AMIGA'nın donanımındaki dört sesle ilgili işlemler ve giriş/çıkış işlemleri bu çip tarafından kontrol edilir.

MIDI (müzik aletleri dijital arabirimi): Elektronik müzik aletlerini birbirine bağlamakta kullanılan standart arabirim. Sythesizer'lar ve ritm aletleri için kullanılır. PAULA da MIDI'yi desteklemektedir. Asıl donanımda bulunmamasına rağmen MIDI ayrıca temin edilerek yerleştirilebilir.

SAMPLE: Dış ortamlardaki seslerin dijitalleştirilerek bilgisayarın hafızasına alınmış hali. Örneklenmiş her bir ses bir kanaldan çalınabilir.

SAMPLER: Sesleri örneklemek için kullanılan cihazlar.

SMUS: Müzik programlarında kullanılan örneklenmiş seslerin dışında yazılım yardımıyla AMIGA'nın kendisinin ürettiği seslerin kaydedildiği müzik dosyaları. Bunlar örneklenmiş seslerden çok daha az yer tutar.

VOICE: Elektronik olarak üretilen bir ses. Vurmalı çalgılar da dahil olmak üzere her türlü müzik aletinin sesi olabilir. AMIGA'nın dört kanallı ses donanımını eşzamanlı olarak ikisi sağda ikisi solda stereo ses üretebilir.

Graphics/Video

ANIMATION COPROCESSOR CHIP: Takma adı AGNUS olan bu çip AMIGA'nın grafik fonksiyonlarını içerir. Blitter, Copper ve DMA'yı yönetir.

BIT MAP: AMIGA'nın dikdörtgen bir noktacık dizgesi olarak kullandığı bellek bölümü. Bu bölüm AMIGA'nın ekran grafiklerinin temelini oluşturur.

BLITTER: AGNUS'un hızlı grafik çizebilen ve poligon grafik parçalarını çok hızlı doldurabilen rutinler.

BOB (blitter object): Ekranda istenilen büyüklükte yaratılıp blitter tarafından hareket ettirilebilen görüntü parçaları. Sprite'lar gibi büyüklükleri sınırlı değildir ancak arka görüntüden bağımsız olmadıkları için daha yavaş ve zor hareket ederler.

COPPER: AGNUS'un grafik çipleri ile ekrandaki görüntü arasındaki uyumu sağlayan bölümü.

FONT: Yazı yazmak için kullanılan tüm yazı karakterleri. AMIGA'nın standart donanımında yedi tane font vardır. Ekranda ilk anda görülen font Topaz adını taşır.

GENLOCK: AMIGA'nın grafiklerinin bir video kaynağından gelen görüntülerle birleştirilmesini sağlayan cihaz.

HAM (hold and modify): AMIGA'nın tüm 4096 rengini gösterebilen grafik modu.

ILBM: İki boyutlu renkli noktacıklardan oluşan görüntü. IFF standartı içindeki formlardan biridir. Böylece ILBM formatındaki görüntüler değişik programlarda kullanılabilir.

INTERLACING: AMIGA'nın en yüksek çözünürlük modu. Düşeyde toplam 400 satır içerir. Özel monitör kullanılmazsa ekranda titremeler görünür. AMIGA'nın standart görüntüsü düşeyde 200 satırdır.

PIXEL: Ekran görüntüsünü oluşturan ışık noktacıkları. Ekran çözünürlüğü dikey ve yatay pixel sayılarıyla bildirilir, 320×200 gibi.

RASTER IMAGE: Pixellerden oluşan bir görüntü. Bunun aksine vektör görüntü çizgilerden oluşur. AMIGA, monitöründe raster görüntü yaratır.

RESOLUTION: Dikey ve yatay olarak tanımlanabilen pixel sayısı. AMIGA'da beş farklı çözünürlük vardır.

RGB: Dijital ve analog renkli monitörleri tanımlamada kullanılan bir terim. Renkleri yeşil, mavi ve kırmızı bileşenlere ayırarak temsil eder.

SPRITE: Arka görüntüden bağımsız olarak hareket ettirilebilen görüntü parçaları.

VIDEO COPROCESSOR CHIP: Takma adı DENISE olan bu çip 68000 işlemcisine ekran kontrolünde yardımcı olur. Ekran görüntüsünü ve sprite'ları yönetir.

The Secret Of Monkey Island

Tolga Kale&Mehmet Tezcan

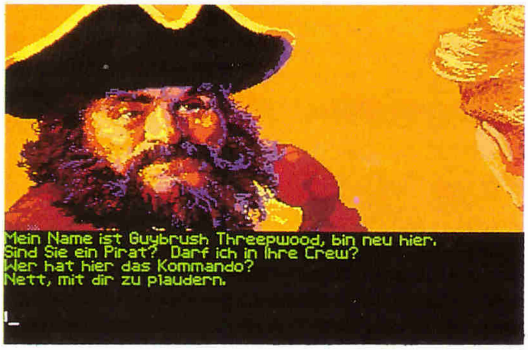
Ahoy, stranger! Lucasfilm bu şaheseriyle, muhteşem adventureler serisine bir yenisini daha ekledi. Diğer çözümlerdeki hatalar sebebiyle oyunun çözümünü bir de biz yazalım dedik. Bu oyun da Lucasfilm'in diğer tüm adventureları gibi bir icon-adventure. Oyunumuzda korsan olma hayalleri ile Melee Island'a gelmiş olan Guybrush Threepwood'u canlandırıyoruz. Kahramanımızla adı yüzünden pekçok kez alay ediliyor. Her neyse şimdi oyunumuzun çözümüne geçiyoruz.

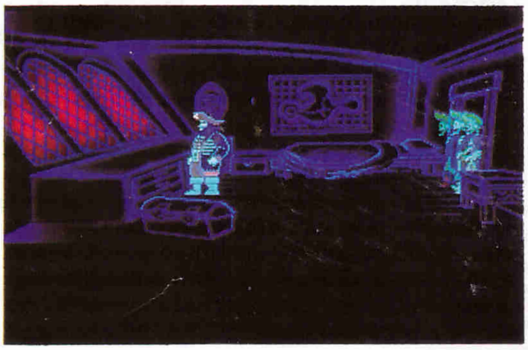
Oyuna Melee Island'ın gözcüsünün yanında başlıyoruz. Bir süre sonra gözcünün burnunun ucunu göremeyecek kadar kör olduğunu farkediyoruz. Korsan olmak istediğimizi duyunca ''Scumm Bar''a gitmemiz gerektiğini söylüyor. Buradan ayrılıp kasabaya iniyoruz. İşte oyun burada başlıyor.

Şu anda iskelenin üstünde duruyorsunuz. Sağa gidip Scumm Bar'ın kapısını açın ve içeri girin. İşte gerçek bir korsan meyhanesi. Bütün korsanlarla konuşup çeşitli bilgiler edinebilirsiniz. Kapıya en yakın olan korsan perdenin arkasındaki ''important looking pirates''larla konuşmamız gerektiğini söylüyor. Bar'ın içinde sağa doğru ilerleyin. Köpekle niye konuşmayasınız?!! Perdenin arkasında bir masaya oturmuş üç korsan var. Bu korsanlarla konuşun ve onlara korsan olmak istediğinizi söyleyin. Onlar size korsan olabilmek için üç görev veriyorlar. Bunlar:

1- Mastering the Sword
2- Art of Thievery
3- Treasure Hunting

Birinci görevdeki amacımız adadaki kılıç ustasını (Sword Master) yenmek. Bunun için ilk önce bir kılıç almamız gerek. Sonra kendimizi çalıştıracak birisini bulup biraz antreman yapmalı ve Sword Master'a gidip onu altetmeliyiz. İkinci görevde ise valinin evinden bir heykel çalmalıyız. Üçüncü görevde kayıp Melee Island hazinesini bulacağız. Bu açıklamalardan sonra oyuna devam edelim. Herhalde siz korsanlarla konuşurken ahçının dışarıya çıktığını



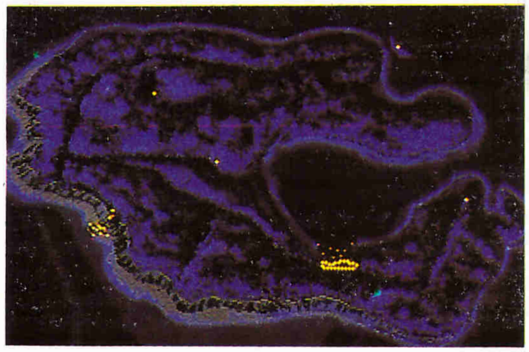


farketmişsinizdir. Ahçının dışarıya çıkıp ekrandan kaybolmasını bekleyin ve mutfağa girin. İlk önce masanın üstündeki ''hunk of meat''i alın ve kaynayan kazana atıp pişirin. Sonra masanın altındaki tencereyi (pot) alıp sağdaki kapıdan iskeleye çıkın. Bir kuş geliyor ve sizin göz koyduğunuz balığı yemeye başlıyor. İskelenin köşesine gidip tahtaya basın ve kuşu zıplatın. Birkaç sıçrayıştan sora kuş bayağı yükseliyor. Kuş havadayken hızlı davranıp balığı kapın. Bu arada pişmiş olan eti alın ve bardan çıkın.

İlk görevi başarabilmek için bir kılıç almalıyız ama nereden? Sağa doğru ilerleyip archway'e

gelin. Burada 3 tane korsan ve bir fare birlikte oturuyorlar. Pointer'ınızı farenin üstüne götürmeyin yoksa fare kaçar (Denemesi bedava, ama önce save edin). Bunlarla konuşun ve ada hakkında bilgi alın. Size minutes (toplantı tutanağı) satıp üstüne para veriyorlar.

Sağdaki papağanlı adamdan da henüz paramız olmadığı için harita alamıyoruz. Sağdaki ilk kapıdan içeri girince bir büyücünün evine geliyorsunuz. İçerdeki masanın üzerinde bir tavuk var. Evet bu ilginç bir tavuk. Bunu alın ve içeriye doğru devam edin. Odaya girdiğinizde bir büyücü göreceksiniz. Bu zat aynı zamanda bir falcı, bize geleceğimiz ile ilgili bilgiler veriyor, yani oyun ile ilgili ipuçları. Konuşmanız bittikten sonra dışarı çıkın ve saat kulesinin altından geçip kasabanın içinde yürümeye devam edin. Şimdi size kilise ile store'un arasında bulunan Alley'den birisi Psssst diye sesleniyor. alley'e gidin. Siz gittiğinizde ortalıkta kimseler yok ama şerif kısa bir süre sonra çıkageliyor. Şerifle tanışıyoruz ve bize tatilimizi başka yerde sürdürmemiz gerektiğini



söylüyor. Evet, şerif belli ki bizden memnun değil. Duvardaki posteri inceleyin ve alley'den çıkın. Sağdaki ilk kapıdan içeri girin. Burası adanın marketi. Marketin sahibi tahta bacaklı eski bir korsan. İlk görevimiz için gerekli olan kılıcı buradan alabilirsiniz. Ayrıca hazine avı için bir de kürek lazım. Ancak paramız herhangi birisini almaya bile yeterli değil. Kanunlarla saygılı bir korsan olduğumuz için bir yeri soyamayız, o halde bir iş bulmamız gerekiyor. Gördüğümüz sirk afişi bize bir fikir veriyor. Hemen sirke gidin. İçeri girdiğinizde iki kardeş bir sirk numarası nedeniyle tartışıyorlar. Hiçbiri bu numarayı ilk önce yapmak istemiyor. Bir süre sonra bizi farkedip numarayı ilk önce bize yaptırmayı teklif ediyorlar. Babasının hayrına değil tabii ki, bir miktar para alacağız bütün bunların karşılığında. Yalnız güvenlik için bizden bir kask istiyorlar. Kaskımız yok ama siz onlara mutfaktan aldığımız tencereyi gösterin (use pot). Bundan sonra otomatik olarak topa girip fırlatılıyoruz. Adamlar yanlış nişan aldığı için direğe tosluyoruz. Evet birinci kahramanımızın görevi bitiyor ve hayatını burada noktalıyor... ŞAKA .. HAR! HAR! HAR! Evet paranızı alıp dışarı çıkın ve markete geri dönün. Artık hem kılıç hem de kürek alabilirsiniz. Sonra papağanlı adamdan harita alın ve adanın kuzeydoğu ucundaki ufak adaya gidin. Tavuğu ipe takıp karşı tarafa geçin. İçerdeki adam size ilginç bir numara gösterecektir. Şimdi adının güney-doğu ucundaki eve (house) gidin. Yolda sizi bir troll durduracaktır. Kimsenin geçemeyeceğini söylüyor. Ona bir balık vererek onu ikna edebilirsiniz. Eve varınca kapıyı açın. Guybrush kapıyı çalmanın daha iyi olacağını düşünüp kapıyı çalıyor. Kapıya çıkan adam bize kılıçla savaşmayı öğretecek. Bu sayede Sword Master'ı altedebileceğiz. Bu adam eski bir korsan ve bir zamanlar Sword Master'la birlikte savaşmış. Bu adam bize kılıç savaşıyla ilgili çok gerekli bir tiyo veriyor. Buna göre biriyle savaşırken yaptığınız hareketlerden çok ettiğiniz laflar önemli. Örneğin birine hakaret edip hakaretlere karşılık verebilmelisiniz. Bu özelliği de bol bol pratik yaparak kazanabilirsiniz. Artık çıkıp pratik yapmanız gerekiyor. Bunun için yolun trafiği bol bir yerinde durup bekleyin. Yolunuzun üstündeki korsanlara "Titre ve ölüme hazırlan" deyin. Burada biraz mantıklı düşünerek adamların hakaretlerine kolayca karşılık bulabilirsiniz. Kahramanımız kendisine söylenenleri öğreniyor ve bilgi dağarcığı gittikçe gelişiyor. Eğer karşınızdaki hakaretinize karşılık bulmamışsa bir adım geri gidiyor (aynı şey sizin için de geçerli). 3 kere geri adım atan kavgayı kaybediyor. Mümkün olduğunca çok cevap öğrenmeye çalışın, çünkü Sword Master'a karşı sadece cevap verebiliyorsunuz (hakaretin karşılığını öğrenmek için ilk önce hakaretin kendisini bilmelisiniz). Bir süre savaştıktan sonra yendiğiniz (veya yenemediğiniz) kişiler Sword Master'la savaşacak kadar iyi olduğunuzu söylüyorlar. Hemen kanmayın, eğer cevapsız soru kalmışsa onları bulmaya çalışın. Yeterince çok cevap bulduğunuza inanıyorsanız markete geri dönün ve oradaki adama Swordmaster'la karşılaşma ayarlamasını söyleyin. Adam bunu duyunca Sword Master'ı bulmak üzere dışarı çıkıyor. Onu takip edin. Evi ormanda saklı olan Sword Master satıcıya böyle bir karşılaşma yapamayacağını söylüyor. Satıcı bunu duyup gittikten sonra Sword Master'ın yanına gidin ve onunla savaşın. Şimdi Sword Master'ın söyleyebileceği bazı lafların karşılıklarını vereceğiz.

— No one will ever catch me fighting as badly as you do!

* You run that fast?

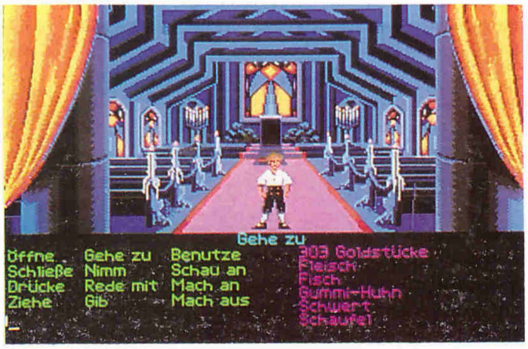
— My name is feared in every dirty corner of this island.

* So you got a job as janitor after all.

— My last fight has ended with my hands co-

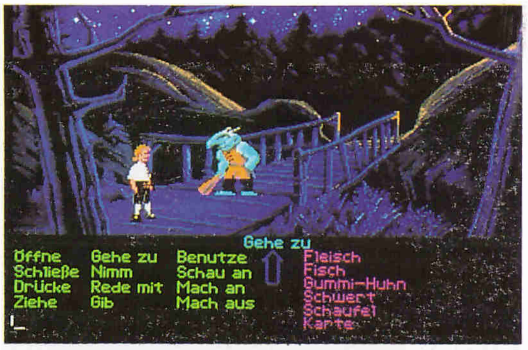
vered with blood.
* Your hemerroids are flaring up again, eh?
— I've got the courage and skill of a master swordman.
* I would be in real trouble if you ever used them.
— There are no clever moves thath can help you now.
* Yes there are but you never learned them.
— I hope you've a bout ready for a quick escape.
* Why, did you want to barrow one?

Sword Master'ı yenmeyi başarabildiyseniz size bunun bir anı ve kanıtı olarak yüzde 100 pamuk T-shirt verecektir. Birinci görevimizi başarıyla tamamladık. Sıradaki görev hırsızlıktaki başarımızı göstermekte (Gerçi bunu oyun içinde pekçok yerde gösterdik ama bir kere daha göstermekten zarar gelmez). Şimdi şehire dönün ve hapisaneye (jail) gidin. İçerdeki tutukluyla konuşun. O sizden naneli ciklet isteyecektir. Markete gidin ve satıcıyla konuşun (orda yoksa zile basın). Ondan bir altın karşılığında bir paket breath mints alın. Şimdi hapisaneye geri dönün ve adama breath mints verin. Size teşekkür ediyor ve niye hapisaneye girdiğini anlatıyor. Tam Sheriff Shinetop'tan bahsederken, şerif içeri giriyor. Neyseki bize o kadar çok kızmıyor (henüz). Şimdi valinin şatosuna gidin. Köpekler geçmenize izin vermiyor. Tutuklu adam bize ormandaki sarı çiçekleri kopardığı için içeri aldığını söylüyordu. Bu çiçekler evin önündeki köpekleri uyutuyormuş. Ormana geri dönün ve sarı çiçeklerden alın. Sonra USE ile ete çiçekleri sürün ve zehirleyin. Şimdi valinin şatosuna geri dönün ve zehirli eti köpeklere atın. Burada köpekleri öldürmüyoruz. Avrupa ve Amerika'da hayvanları koruma çok önemli olduğu için yapımcılar köpekleri sadece uyuttuğumuzu açıklıyorlar. Kapıyı açın ve şatoya girin. Karşınıza çıkan ilk kapıyı açın ve yine içeri girin. Şimdi Guybrush kendi başının çaresine bakacak. Sonuçta gerekli heykelciği buluyoruz ama almamız için bir eğe gerekli. Haaa! Bu arada da şerife dersini veriyoruz (Matematik) Har Har Har! Şimdi şatodan çıkın ve hapisaneye gidin. Dostumuza konaktan aldığımız farelere karşı spreyi verin. Buna karşı o da size havuçlu kek veriyor. USE ile keki yemeye kalkıştığınızda birkaç dişinizi tehlikeye atıyorsunuz ama bir eğe kazanıyorsunuz. Aptal dostumuz havuçlu kek sevmediği için yememiş ve sonuçta eğeyi de bulamadığı için hapisten kaçamamış. Şimdi şatoya geri dönün ve çıktığınız delikten içeri girin. Kahramanımız heykelciği alıp dışarı çıkıyor (uçuyor). Tam gitmeye hazırlanırken şerif uyanıyor ve bizi enseliyor. Ona valinin bize izin verdiğini söyleyin. Aksiliğe bakın, vali o sırada çıkageliyor. Aman yarabiii! Vali pek güzel bir kadınmış. Neyseki bizi affedip şerifi bir güzel azarlıyor. Şerif kızgın bir şekilde dışarı çıktıktan sonra valiyle aramızda çok elektrikli bir konuşma geçiyor. Elektrik voltajı o kadar yüksek ki konuşamıyoruz. Hay Allah, bir yerlerden kadınlarla konuşmayı öğrenmemiz gerek (Merak etmeyin bu bir görev değil). Şimdi kapıdan dışarı çıkın. Yine mi sen, Shinetop? Bu sefer biletimizi harbiden keseceksin galiba? Herneyse o kadar önemli değil heykeli belimize bağlayıp bizi denize atıyor. Ama hangi aklıperişan bizi öldüreceğini düşünebilir ki? Biz nefesimizi 10 dakika tutabiliriz. Bu rekoru geliştirmeye kalkmayıp en iyisi işimize bakalım. Pick Up ile idol'ı alın ve merdivenlerden yukarı çıkın. O sırada vali bizi kurtarmak üzere iskeleye geliyor. Oooo! Kadınlarla konuşmayı ne kadar da çabuk öğrendik? Burada bir aşk sahnesi yaşıyoruz. Hemen sevinmeyin, belden aşağı değil. Vali bizi görevlerimizi bitirdikten sonra konağına bekliyor. Sıra üçüncü ve son göreve geldi. Ormana gidin ve biraz araştırma yapın. Bir süre sonra geniş bir yere geleceksiniz. Bunrada 'X' ile işaretli yeri küreğinizle kazın. Amanın! İşte kayıp hazineyi bulduk. Üstümüze uymayan bir T-shirt, üstelik yüzde 100 pamuk bile değil. Zaten o kadar süre gömülü kalmış bir şeyden son moda olmasını bekleyemezdik, ama en azından üstümüze uygun bir şeyler bırakabilirlerdi. Şimdi şehire geri dönün. Olamaz... Hayatımızın kadını kaçırılmış... (bunu oradaki nottan anlıyoruz.). Kaçıran ise LeC-



huck adlı sefil bir korsan (hayalet korsan). Şimdi Scumm Bar'a gidin ve bütün mug'ları toplayın sonra ağlayan(!) ahçıyla konuşun. Ahçı bize bütün korsanların korkup kaçtığını ve birilerinin valiyi kurtarmak için Monkey adasına gitmesi gerektiğini söylüyor. Bir yerlerden gemi bulmalıyız. Evet, Stan'den alabiliriz. Hemen Used Ship's Emporium'a gidin. Karşınızda eline koluna hakim olamayan bir satıcı var (Eline koluna hakim ol yoksa öcüler yer seni). Eh arkada duran ve adı 'Monkey' olan gemiyi satın alın (almaya çalışın). Stan bize bu gemiyi bu kadar paraya satamayacağını söylüyor. Kendisinden kredi almak istediğimizde bize bu işleri çoktan bıraktığını ancak kasabadaki mar-

ket sahibinden kredi alabileceğimizi söylüyor. Daha ne duruyoruz? Doğru markete. Satıcıya kredi almak istediğiniz söyleyin. O yukarı çıkıp kasayı açacaktır. Kasayı açarken kolu döndürüşlerini bir yere not edin. Bir korsan olduğumuzu öğrenince bize kredi vermemeye karar veriyor ve notu yeniden kasaya koyuyor. Hay Allah gitti kredi. Şimdi satıcıya tekrar Sword Master'la buluşmak istediğinizi söyleyin. Adam, kuzu kuzu kadınla bir daha konuşmaya gidiyor. Evet işte yalnız kaldık. Şimdi not ettiğiniz şifreyle kasayı açın ve içinden notu alın. Doğru Stan'e gidin. Uff! Uzun bir pazarlıktan sonra gemiyi alabildik (Eğer beceremezseniz gemiyi istemediğinizi söyleyin, biraz fiyat indirecektir. Ama bunu en fazla 2 kez kullanabilirsiniz. Eğer hâlâ olmadıysa extra'lar hakkında konuşun ve hiçbir extra'yı istemeyin). Stan bize üç kişi bulup iskeleye gitmemizi istiyor. Şimdi bize üç kişiden(!) oluşan bir msürettebat lazım. Sword Master iyi bir mürettebat olabilir. Gidip onunla konuşun, teklifinizi kabul edecektir. İkinci olarak adaya gidin ve oradaki



iri kıyımla dost olun. Adamla konuşun ve valinin kaçırıldığını söyleyin. Size karnındaki dövmeyi ve daha sonra garip bir canavarı gösteriyor. Canavar dediği ise bir papağan. Korkmanıza gerek yok, ısırmaz. Ama o adamın ellerini yemiş. Papağana dokunarak adama ne kadar cesur olduğunuzu gösterin (ilk önce ufak kapıyı açın). İri kıyım dostumuz bize katılmak için artık can atıyor. Şimdi üçüncü sahış olarak hipisanedeki zat-ı muhteremi kurtaralım. Adam bize hücrenin anahtarının valinin evinde olduğunu söylüyor. Valinin evini soymak için randevu alıyoruz. Ancak bu randevu bizi çok geciktirecek. Başka bir yolunu bulup hapisteki muhteremi kurtarmalıyız. Şimdi Scumm Bar'a gidin ve mutfağa girin. Ahçı dostumuzun bizimle uğraşacak hali yok, takmıyor bile. İçerdeki masalardan aldığınız mug'lardan birine mutfaktan Grog doldurun. Sonra fazla sallanmadan hapisaneye gidin ve grog'u muhterem'e verin (Grog bir süre sonra mug'ı deliyor. Siz bütün grog dökülmeden grog'u sağlam bir mug'a aktarın. Eğer ilk seferde beceremezseniz oyuna baştan başlamanız gerekiyor. ŞAKA ... HAR! HAR! HAR!). Sert bir içki olan grog kilide dökülüyor ve kilidi eritiyor (Hay Allah, devlet malına zarar geldi!). Olan oldu bir kere. Muhterem zat bize teşekkür ediyor ama mürettebatımıza katılmayı reddedip gidiyor... Boşverin hiçbir kötülük cezasız kalmaz. Şimdi iskeleye gidin (dock). Evet Stan ve GEMİ orada. Stan size bir sürü edebiyattan sonra birkaç broşür veriyor. Ondan sonra mürettebatımız birer birer iskeleye geliyorlar. Durumlarından pek memnun değiller anlaşılan. Hah! İki yüzlü de geldi. Artık yola çıkmaya hazırız.

PART TWO

The Journey

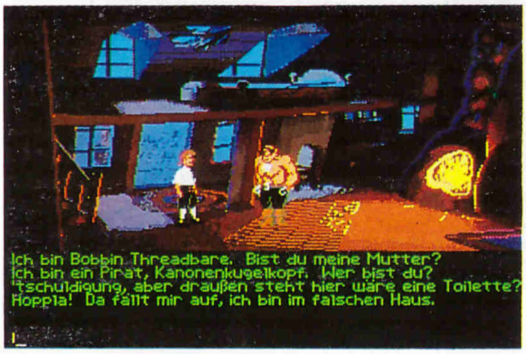
İşte yolculuk başladı. Engin denizlere yelken açtık. Çalışkan (!) tayfalarımızla dalgalara göğüs gerdik... İtiraf etmeliyim ki tayfalar umduğumdan da tembel çıktılar. Her neyse her koyun kendi bacağından asılır deyişine uyarak biz de kendi üzerimize düşen işi yapalım. Masanızın üzerinde duran tüy'ü ve mürekkebi alın. Sonra dışarı çıkın ve ip merdivene tırmanın. Buradan bayrağı alın ve mutfağa gidin. Tencereyi (pot) alın ve dolabın içinden cereal alın. Cereal'ı açtığınızda içinden bir hediye çıkacaktır. Onu incelediğinizde ufak bir anahtar olduğunu göreceksiniz. Bu anahtarla kendi odanızdaki dolabı açabilirsiniz. Bu dolaptan bir sandık çıkacak. Bu ufak sandığı da açın. Bunun içinden tarçın ve bir yemek tarifi çıkacak. Bunları alıp ambara inin. Burada pekçok sandıklar var. En sağ uçtaki kutulardan güzel bir şarap çıkacak bunu alın. Ayrıca çuvalların üzerinde ip de var. Barut almayı sakın unutmayın. Mutfağa geri dönün ve Stan'ın size verdiği kartı ateşte tutuşturun. Sonra tencereye aklınıza ne gelirse atın. Ama önemli olanlar sandıktan aldığınız tarifte yazılı olanlar. Burada kesin bir tarif vermek zor. Çünkü her sefer aynı şeyler sonuç vermiyor. Burayı kolayca geçeceğinize dair eminim. Her neyse, en sonunda kazanda bir patlama oluyor ve bayılıyorsunuz. Bu arada gemi otomatikman Monkey Island'a gidiyor. Şimdi güverteye çıkın ve oradaki topa barut koyun (ağzından). Sonra ambardan aldığınız ipi fitil olarak kullanın ve topa takın (Eğer barut'u yemeğe attıysanız ambardan daha barut alabilirsiniz). Şimdi USE POT ile tencereyi kafanıza yerleştirin. Bu sahneleri bir yerlerden hatırlıyorum sankiii..

PART THREE

Monkey Island

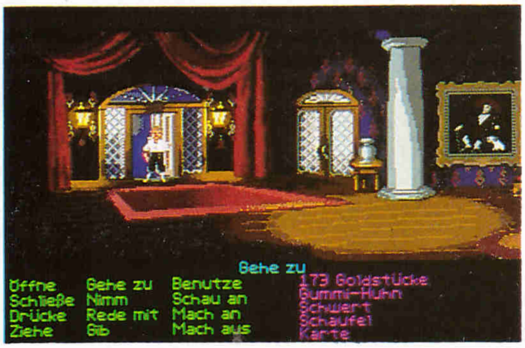
Evet en sonunda Monkey Island'a varabil-

dik. Bizi adanın sakinleri dostça karşılıyorlar ama bizim merhaba bile diyecek halimiz yok. onlar da bunu anlamış olmalı ki bizi yanıklarımızla başbaşa bırakıyorlar. İlk önce ağaçta asılı olan bildiriyi okuyun. Sonra yerdeki muzları alın. Şimdi size verdiğimiz haritayı takip ederek yanardağın oradaki gözetleme noktasına gidin. Burası az önce gördüğümüz ada sakininin kaldığı yer. Yerdeki ipi ve dürbünü alın. Sonra top'u itin. İçinden bir gülle ve biraz da barut çıkacaktır. İşte tam bu sırada Herman içeri giriyor (Herman o adamın adı). Bize biraz kızmış. Ona bütün bunları bir maymunun yaptığını söyleyin. Burası maymun adası değil mi? Burada istediklerini yapmakta serbestler. Herman'ın sizinle konuşması bittikten bir süre sonra odayı terkediyor. Siz şimdi gülle ve barutu alın. Dışarı çıkın ve dry river pond'a gidin. Burada bir adam asılmış duruyor. Elinde de bir ip var ve bizim de bu ipe ihtiyacımız var. Burası kurumuş bir derenin yatağı olduğuna göre herhalde buradan bir zamanlar bir nehir geçiyordu ve bir şeyler oldu ve bu nehir artık dereyi beslemiyor. Şimdi river fork'a gidin. Orada bir not ve notun uçmasını önlemek üzere üstüne konşu bir taş göreceksiniz. Bu taşı alıp incelediğinizde onun aslında bir çakmak taşı olduğunu anlıyorsunuz. Notu alıp okuyun. Oyun içerisinde buna benzer pekçok notlar bulacaksınız. Şimdi yukarıya çıkın. Evet bu son derece basit bir mantıkla çalışan bir kaldıraç-mancınık. Bu aleti kendinize doğru döndürün. Yani alet ekrana dik olarak dursun. Şimdi yine yukarı çıkın. Vaaoov! Manzaraya bak... Evet gerçektende çok güzel ama daha yapılacak çok iş var. Kenarda duran taşı ittiğinizde taş haliyle aşağı düşecek ve altta bulunan mekanizma diğer taşı fırlatacaktır. Bilin bakalım diğer taş nereye düştü?!! Evet muz ağcına isabet ettirdik (Eğer ilk başta kaldıracı hiç döndürmemiş olsaydık taş aynen gemimizi vuruyordu. İnanmıyorsanız denemesi bedava. Ama önceden SAVE etmenizi tavsiye ederim). Şimdi tekrar aşağı inin ve nehrin kıyısında bulunan setin taşları arasına barut koyun. Sonra çakmak taşınızı gülleye sürtün. Booom! Bravo, bendi yıkmayı başardınız ve kuru dere yatağı suyla doldu. Kuru dere yatağı suyla dolarsa ne olur? Islanır... HAR HAR HAR! Evet şimdi nehir yatağına yeniden gidin. Evet adam kıyıya vurmuş. Tabii ipte. İpi alın ve adanın kıyıya çıktıağımız tarafındaki çatlağa gidin. Orada sağlam bir dal parçasına ilk ipi bağlayın biraz aşağı inin. Sonra orada başka bir sağlam dal parçasına diğer ipi bağlayın ve zeminde bulunan kürekleri alıp yukarı çıkın ve sahile gidin. Ağacın altındaki muzları alın ve kürekleri sandala takıp yolculuğa başlayın. Haritaya bakarak yerlilerin bulunduğu taraftaki sahile yanaşın ve yerlilerin kampına gidin. Burada pek çok boş kulübe göreceksiniz. En sağdaki kulübenin yanında bir meyve sepeti var. Buradan muzları alın ve geri dönün... dönmeye kalkışın... dönemeyin. Evet, yerliler bizi esir aldılar. Zindanları pek sağlam değil. İşte Herman'dan alıp geri vermedikleri banana picker (muz toplayıcısı) da burada. Ortada duran kafayı ve altındaki tahtayı alın. İşte size gizli geçit. Muz toplayıcısı buradan sığmadığı için onu şimdilik bırakın ve dışarı çıkın. Sandalla adaya ilk çıktığınız sahiye geri dönün. Ormanda gezinen maymuna gidin ve ona elinizdeki bütün muzları verin (5 tane). Maymun bundan sonra bizi takip edecektir. Şimdi haritada gördüğünüz 'clearing' denen yere gidin. Burada kocaman bir maymun kafası var ama etrafı çitlerle çevrili. Bu yüzden oraya henüz ulaşamıyoruz. Yolun iki tarafındaki direklerde bulunan kocaman burunlar herhalde dikkatinizi çekmiştir. Bu burunları çektiğinizde çit kalkıyor ve yol açılıyor. artık yolumuza devam edebiliriz. Ancak burunu bıraktığımız anda çit yeniden kapanıyor. Yanımızdaki maymun bizi taklit edip totemin burnuna asılıp sallanıyor. Evet bu işi de hallettik. Şimdi içeri girin ve yerde duran ufak heykeli alın. Sonra kayığınıza binip yerlilerin köyüne göre dönün. Onlar sizi yeniden tutuklayacaklardır. Siz onlara istedikleri her şeyi verebileceğinizi söyleyin. Onlar bu durumda size bir şans vereceklerdir. Zamanınız oldukça az. Bu kısa sürede onlara monkey head'den (maymun kafası) aldığımız heykelciği verin. Bu onların çok hoşuna gidecektir. Şimdi sizi serbest bırakıyorlar. Doğru sizi kapattıkları kulü-



beye gidip muz toplayıcısını alın ve dışarda bekleyen Herman'a verin. Herman size çok teşekkür ediyor ve karşılığında size Monkey Head'ın anahtarını veriyor. Şimdi yerlilerin köyünden çıkın ve bir daha girip onlarla Monkey Head hakkında konuşun. Size orada dolaşabilmek için yön gösterici kafaya ihtiyacınız olduğunu söyleyeceklerdir. Onlarda bir tane varmış ama cimri olduklarından bize onu vermiyorlar. Stan'ın bize verdiği broşürlerden birinde böyle bir yön gösterici kafanın tarifi var. Bu tarifi onlara verin (leaflet). Evet, artık navigator'ımız var. Şimdi doğru monkey head'e gidin ve Herman'ın bize verdiği anahtarı maymunun kulağına sokun. Evet anahtarın bir kulak temizleyicisi ve maymunun kulağının bu kadar pis olacağını herhalde tahmin etmiyordunuz. Şimdi içeri girin ve head of the navigator'ı çıkarın (use). Yön göstericinin kafası hangi yönü gösteriyor ise o yöne gitmelisiniz. Uzun bir yolculuktan sonra herhalde hayalet geminin önündesiniz. Şimdi içeri girmeye kalkarsanız hayaletler bizi görüyor ve içeri bırakmıyorlar. Yön göstericide ise hayaletlere görünmemesi için takılmış bir kolye var. Belki rica edersek bize verir. Onunla konuşun. Sizi kırmayıp boynundaki kolyeyi verecektir. Kol-

yeyi takınca Guybrush kayboluyor. Sadece nerede olduğunuzu bizim bilebilmemiz açısından hatları parlıyor. Şimdi gemiye girin. İşte müthiş hayalet müziği... Şimdi soldaki kaptanın odasına gidin (kapıyı açmayı unutmayın). Kaptan sinirli görünüyor. Anahtarı almak için yaklaşınca tahtalar gacırdıyor ve kaptan bu sesten irkiliyor. Siz de anahtarı yaklaşmadan alın. Hatırlarsanız Stan bize bir magnetic compass vermişti. İşte onu kullanarak anahtarı çekin. Hoooop. Sefil korsan LeChuck'ın ruhu duymadı. Şimdi buradan çıkın. Soldaki kapıyı açmaya kalkıştığınızda gıcırdadığını farkedeceksiniz. Geminin ambarına (hold) inin. Burada bir sürü hayvan var (hepsi hayalet). Tavukları almaya kalkıştığınızda elinizde bir tüy kalacaktır. Bu tüyü crew room'da uyuyan herifin ayağına sürtün. İki kez sürtünce adam elindeki grog şişesini düşürüyor. Bunu alın ve ambara geri dönün. ambardaki kapağı sefil korsan LeChuck'ın odasından aldığınız anahtarla açın ve aşağı inin. Burada devasa hayalet fareler var. Ortadaki tabağa grog dökünce fare geçmenize izin veriyor. Sağ taraftaki yağ dolu fıçıdan yağ alın. Sonra yukarı çıkıp sağ-



daki kapıya sürün. Artık bu kapının gıcırdama sorunu kalmadı. Kapıyı açın ve içeri girin. İçerdeki ghost tools'u alın ve ambardaki büyük sandığı bu aletlerle açın. İçinden voodo roo çıkacaktır. Bunu alın ve yerlilere gidin (Guybrush ambardan çıkınca otomatik olarak oraya gidiyor). Yerlilere voodo roo'u verin. Yerliler size hayaletleri öldürmek için bir ilaç hazırlıyorlar. Bu ilacı alıp geri döndüğünüzde geminin gitmiş olduğunu farkediyoruz. Sadece kafasını atıp tutan korsan kalmış. Korsanın söylediğine göre sefil korsan LeChuck valiyle evlenmek üzere Melee Island'a yelken açmış. Onlar evlenmeden Melee Island'a gitmeli ve LeChuck'ı öldürmeliyiz. Neyseki mürettebatımız tam bu sırada çıkageliyor ve bizi Melee Island'a götürüyor.

PART FOUR

The Wedding

Evet Melee adasına vardık. Şimdi kiliseye doğru yola koyulun. O da ne? Kendini bilmez bir hayalet bizi durdurmaya çalışıyor. GHOSTBUSTERS! Ona biranızdan (hayaletlerin bize verdiği ilaç yani grog) tattırın. Kiliseye doğru giderken bir başka kendini bilmez hayalet var. Ona da biranızdan tattırın. Biranızı dikkatli kullanın ha! Daha sırada sefil korsan LeChuck var. Eminim ona herkesden fazla bira gidecektir. Kiliseye gittiğinizde evliliği durdurun. Sizi sefil korsan LeChuck ile konuşurken vali bir iple geliyor ve her şeyin kontrol altında olduğunu söylüyor. Vali burdaysa gelinliğin içindeki kim? Beklenmedik misafir maymunlar. Onların elinden birayı almaya çalışırken onları kaçırıyoruz. Vali onların peşine düşüyor ve biz sefil korsan LeChuck ile yalnız kalıyoruz... Hayıır? Bana vurma... Olamaz uçarken biramı düşürdüm. Peki şimdi napıcam? Sefil korsan LeChuck bizi en sonunda Used Ship's Emporium'a atıyor. Daha doğrusu ordaki grog makinesinin içine. Bir süre sonra kendisi ve kafası da geliyor. Bizi Stan'a eline koluna hakim olmasını söylemiştik. Bak işte sözümüzü dinlemedi ve ne oldu. Sonra sefil korsan LeChuck bizi grog makinesinden çıkarıyor. Bu arada makineden bir grog şişesi çıkıyor. Sefil korsan LeChuck bize yumruk atmadan şişedeki grog'u onun üstüne boşaltmalıyız. Hemen use gorg on (sefil korsan) LeChuck deyin. YA DABA DOOO! İşte mükemmel oyun The Secret Of Monkey Island I'i bitirdik. Bence Monkey Island herkesin alması gereken bir oyun. İster adventure'dan hoşlanın ister hoşlanmayın hiç farketmez, eminim bu oyuna bayılacaksınız. Hepinize bol adventurelı günler dileriz.

% 98

Monkey Island

Part II

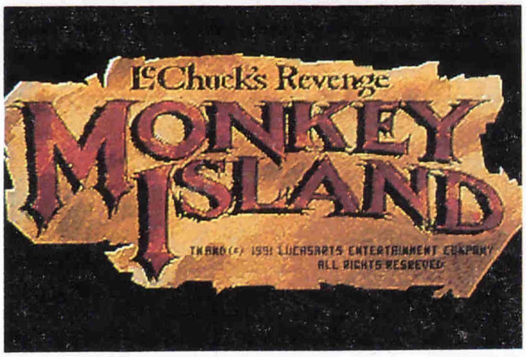
Le Chuck's Revenge

Tolga Kale & Mehmet Tezcan

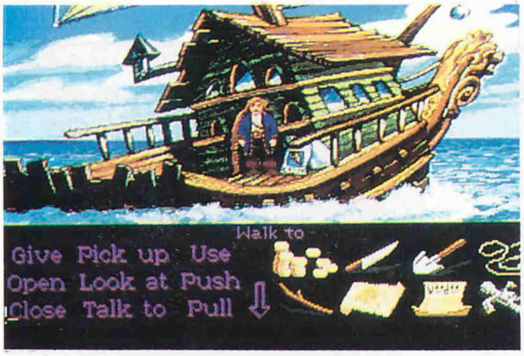
Ahoy stranger! İşte yine beraberiz. Bize bu beraberliği sağlayan Lucasfilm'e çok teşekkür ederiz. Üstün oyun MONKEY ISLAND'ın ikinci bölümünü çıkararak hem zengin oldular hem de biz adventure severleri mesut ve bahtiyar kıldılar.

Bu ikinci bölümde oyunda pekçok değişiklikler var. İlk olarak inventory'e aldığınız şeylerin adı değil ekranda resmi görünüyor. Grafikler ilk oyuna göre çok daha iyi. Tek kötü yanı ise 11 disket(çik) olması ve harddisk'iniz yoksa oyundan bir parça soğutması. Bu bölümde sefil korsan LeChuck bizden intikam almak için geri dönüyor. Ancak Guybrush olgunlaşmış ve tecrübeli bir korsan haline gelmiş olduğu için hangi sefil ona zincir vuracakmış şaşarız (bkz. İstiklal Marşı). Oyunumuz bir flashback ile başlıyor. Dostumuz Guybrush yine başını belaya sokmuş ancak biricik sevgilisi Elanie yine onu kurtarmaya tam zamanında geliyor. Ama Elanie daha önce Guybrush'ın bu pisliğe nasıl bulaştığını öğrenmek istiyor. Guybrush hikayenin çok uzun olduğunu söylemesine rağmen Elanie ısrarla anlatmasını isteyince Guybrush, canı tatlı olduğu için anlatmaya başlıyor.

''(iç çekme)... Her şey Scabb adasında başladı. Orda arkadaşlarım bana sefil korsan LeChuck'la ilgili anılarımı bir daha anlatmam için yalvardılar. Oysa ben bunları tekrar tekrar anlatmaktan sıkıldığım için ordan kalkıp gittim. Ben o miskin korsanlarla pineklemek değil de değişik maceralar peşinde koşmak istiyordum. Amacım sefil korsan LeChuck'ın hazinesi olan Big Whoop'u bulup tarihe geçmekti. Şu anda zengin bir korsanım ama Big Whoop'u bulunca 'varyemez' olacağım. Kasabaya geri döndüm ve hazine bulmanın temel aracı olan küreği tabeladan kopardım. Sonra tam köprüden karşıya geçerken beni kısa boylu bir maganda durdurup bütün paramı istedi. Bu herifin Largo La'Grande olduğunu sonradan öğrendim. Ona kafa tuttum ama pek başarılı olamadım. Herif bütün paramı alıp gitti. Büyük üzüntü (sevinç: Hayatımı elinden zor kurtardım) içinde karşıma çıkan ilk kapıdan içeri girdim ve oradaki tahta işçisiyle konuşmaya başladım. Bay Blacksmith, pardon Woodsmith bana Largo'nun adaya ambargo koyduğunu ve gemileri sadece yüksek bir vergi karşılığında adadan çıkmasına izin verdiğini söyledi. Bay Woodsmith Largo'ya olan nefretinden dolayı onun bir voodoo bebeğini yapmak istiyor ancak elinde gerekli malzemeler yok. Aslında bu iyi fikir. Kimbilir belki ben gerekli malzemeleri bulup bebeği yapabilirdim. Buradan dışarı çıktım. Bir sonraki kapıdan içeri girince küçük bir haritacıyla karşılaştım. Ufaklığın adı Wally ve oda benim gibi Big Whoop ile ilgileniyordu. Bana hazinenin bulunduğu yerin Dinky Island denilen bir ada olduğunu söyledi. Ancak ken-



disi bu hikayeye inanmıyordu, çünkü ortalıkta Dinky Island diye bir yer yoktu. Ayrıca bana hazinenin haritasının senin de içinde bulunduğun dört kişi tarafından paylaşılıp ayrı ayrı yerlere götürüldüğünü söyledi. O tam gözlüğünü çıkarıp gözlerini ovuştururken gözlüğünü aldım. Sonra gözlüğünü aranması çok komikti. Kenardaki masanın üstünden bir parça kağıt alıp dışarı çıktım. Kapının karşısında duran gemiye girdim. Evet en sonunda bar'ı buldum. Fakat barmen kendisine reşit olduğumu inandıramadığım için bana içki vermedi. Tam söz Largo'dan açılmışken Largo içeri girdi (Nasıl oluyor da kötü insanlar da laflarının üzerine geliyorlar?). Çok korkan barmen Largo'ya bir içki ve bütün parasını verdi. Fakat Largo magandalığını göstererek bütün içkiyi duvara tükürdü. Bardan çıkıp aynı geminin penceresinen içeri girdim. Mutfakta işe yarar bir tek bıçak buldum ve onu aldım. Aşçı çok soğuk birisiydi. Ondan hiç hoşlanmadım. Meyva Kokteylerini de beğenmediğim için pencereden



sıvıştım. Artık kasaba beni baymıştı. Biraz temiz havaya ihtiyacım vardı. Kasabadan çıkıp sahile gittim. Ağacın altındaki sopayı alıp geri döndüm, çünkü arkadaşlarım ordaydı ve onlarla şu anda karşılaşmak istemiyordum. Sonra nehirin denize döküldüğü yere gittim. Orada bir tabela ve bir tabut vardı. Tabelada Mojo'nun internasyonal evi yazılıydı. Herhalde yoluma tabutla devam edecektim. Tabuta binip kürek çekmeye başladım. Yoldaki yarasalardan korkmayarak karşı taraftaki kurukafanın altına gittim. Kontrol edilemeyen bir güç beni yukarı çekti. Garip bir yere gelmiştim. Etrafa bakılırsa burası Mojo'nun eviydi. Masanın üstünden ipi aldım. Tam şişeleri karıştırırken içerden bir şey duydum. İçerdeki arap bacı beni tanıdığını iddia ediyordu. Oysa ben onu çıkartamamıştım. Sonra bana kendisinin Melee Island'daki büyücü olduğunu söyleyince hatırladım. O bana Largo'nun voodoo bebeğini yapabileceğini söyledi, ancak kurbanın birtakım eşyalarına ihtiyacı varmış. Bana bir sürü şeyler saydı ve sonra bir alışveriş listesi verdi. Biraz daha sohbet edip çıktım. Listede bahsedilen kemikleri herhalde mezarlıktan alacaktım. Mezarlığa gittim ve Largo'nun büyükbabasının mezarını kazdım. Pek hoş bir his değildi. Tam kemiği almış havaya kaldırırken... çok utanıyorum. Sonra kasabaya geri döndüm. Bara gidip duvardan Largo'nun tükürüğünü kağıtla aldım. Sonra otel olarak kullanılan gemiye gittim. Burada oteli Largo'nun kapattığını öğrendim. Resepsiyonist beni içeri bırakmadı. Mecburen kötü yollara başvurmak zorunda kaldım. İpi sıkı sıkıya bağlanmış olan hayvan gözüme tehlikeli göründü. İpini mutfaktan yürüttüğüm bıçakla kestim. Hayvan son hız merdivenleri tırmanıp kaçtı. Resepsiyonist de hayvan birilerini yakalamadan o hayvanı yakalamak için peşinden koştu.

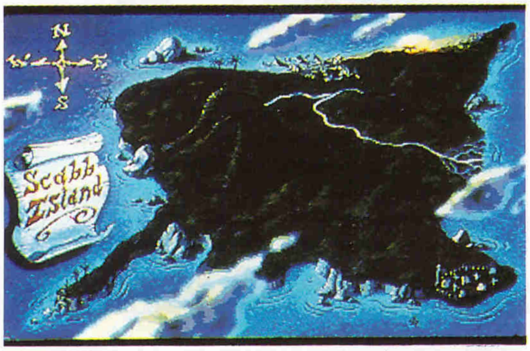
Artık otelde yalnız başımaydım. Vahşi hayvanın yemlerinden alıp hemen Largo'nun odasına girdim. İçerde tam işime yarayacak şeyi buldum: Bir peruk. Artık bulmam gereken bir tek şey kalmıştı. O da Largo'nun bir giysisi. Otelden çıkıp en uçta duran gemiye gittim. Burada bir kuru temizlemeci vardı. Ayrıca ilk oyundan tanıştığım üç korsan da geminin üstünde pinekliyorlardı. Onları uyandırıp sohbete giriştim. En sağda oturanları bana tahta bacağı için cila almak üzere para verdi. Bay Woodsmith'e gidip cila aldım. Sonra geri dönüp cilayı yandan çarklının tahta bacağına sürdüm. O da bana el emeğinin, göz nurumun karşılığı olarak 1 sekizlik parçası verdi (Bunu birkaç kez daha tekrarladım). İpin ucundaki kovayı korsanla kısa bir tartışmadan sonra aldım. Nehrin denize döküldüğü yerden kovayı çamurla doldurdum. Artık bir kova çamurum vardı ve hepsi benimdi. Largo'nun odasına gidip kapıyı kapattıktan sonra kovayı hafif açık kalan kapının üstüne koydum. Largo üstüne başına gelecekleri bilmeden bütün masumiyetiyle içeri girdi. Paravanın arkasından gördüğüm kadarıyla bir kova çamur Largo'nun başından aşağı boşaldı. Çok kızan Largo hemen kuru temizlemeye gitti. Ben de peşinden. Adamla pek anlaşamadığı için beni çamaşırını alma göreviyle onurlandırdı. Otele geri döndüm ve kapının arkasında kuru temizleme fişini aldım. Kütük kadar sağır olan kuru temizleyiciye fişi verdikten sonra onun ayrıca bir kütük kadar da kör olduğunu farkettim. Bana bir sütyen verdi. Artık alışveriş listemi tamamlamıştım. Hemen Mojo'ya gittim ve kurbanın eşyalarını verdim. O da bana voodoo bebeğini hazırladı ve verdi. Ama alışveriş listesine tam olarak uymadığım için voodoo büyüsünün sınırlı bir menzili vardı. Largo'ya çok fazla yaklaşmam gerekiyordu. Onu nerede bulacağımı bilmiyordum. Sıkı dur Largo ben geliyorum!

Doğru otele gittim, kapıyı çarparak açtım. Largo içerdeydi. Hemen bana dışarı çıkmamı emretti ama ben cebimden bebeği ve iğneleri çıkarıp iğneleri bebeğe saplamak suretiyle

Largo'nun gözlerini yuvalarından uğrattım. Paramı malesef geri alamadım çünkü hepsini yemişti. Bu arada Largo'nun sefil korsan LeChuck'ın sağ kolu olduğunu unutarak LeChuck'ı ben öldürdüğümü söyledim. Largo buna inanmayınca ben de ona LeChuck'ın sakalından bir parça gösterdim. Largo onu hemen aldı ve kaçtı. Ben soluğu Mojo'da aldım ve o da bana sefil korsan LeChuck'ın yeniden yaratılabileceğini söyledi. İşte şimdi işler sarpa sarmıştı. Mojo bana ayrıca eğer hazineyi bulabilirsem sefil korsan LeChuck'ı da halledebileceğimi söyledi. Hemen bir gemi bulup bu adadan ayrılmalı ve hazine haritasını bulmalıydım. Kendilerine hikaye anlatmamı isteyen arkadaşlarıma döndüm ve onlara nereden gemi kiralayabileceğimi sordum. Onlar bana adanın öbür ucunda Kaptan Dread'den gemi kiralayabileceğimi söylediler. Hemen oraya gittim. Kaptan, Largo'nun gitmesinden dolayı mutlu görünüyordu. Ancak ona yön veren uğrunu kaybetmişti ve onsuz yola çıkmak istemiyordu. Bunun üzerine ona Wally'nin monokl'unu verdim. Kaptan Dread bana bununla idare edebileceğini söyledi. Artık tek eksiğim paraymış. En iyisi şu sevmediğim aşçıdan kurtulup onun işine el koymaktı.

Tembel korsanlar bana farelerinin peynire olan dayanılmaz zaafından bahsetmişlerdi. Fareye hemen bir tuzak hazırladım (Tarif: Malzemeler: Bir adet büyük kutu, peynirli bilimum yem, ip, sopa. Öncelikle büyük kutunun kapağı açılır, sopa kapağa tutturulmak suretiyle kutunun kapanması önlenir. Kutunun içine peynirli yem konur. Sopa bir iple bağlanıp saklanılır). Fare kutudaki yemi yemeye başlayınca ipi çekerek fareyi yakaladım, kutuyu açıp fareyi aldım. Sonra pencereden mutfağa girdim ve fareyi tencerenin içine attım. Bara gidip barmenden yemek istedim. Barmen kendisi de acıkmış olacak ki bana vermeden önce gidip yemeği kendisi tatmak istedi. Tencerenin içinden yemek yerine fare çıkınca barmen aşçının işine son verme gereğini hissetti. Ama yemeksiz bir bar hörgüçsüz bir deveye benzerdi. Bunu bilen barmen bana aşçılık teklif etti. Paraya ihtiyacım olduğundan çaresiz olarak teklifini kabul ettim. Tekrar pencereden çıktım ve zengin biri olarak kapdan Dread'in gemisine gittim. Ordan papağan yemi kutusunu aldım. Kaptan bana kolay okunan haritadan verdi ve nereye gitmek istediğimi sordu. Seni görmek istediğim için hemen Booty Island'a gittim. Sağolsun kaptan Dread en kısa yolu seçip beni hemen sana ulaştırdı(!).

Doğruca senin konağına gittim. Ancak beni yolda sefil korsan LeChuck kostümü giymiş koruman durdurdu. Kostümsüz ve davetiyesiz içeri girilmiyormuş. Hemen geri döndüm ve kostümcüye gittim, fakat bana bütün yalvarmalarıma karşı bir tek kostüm bile vermedi. Sebep olarak da davetiyesiz kişilere kostüm veremeyeceğini, kostümlerin sayılı olduğunu söyledi. Ayrıca bana davetiyeyi Phatt Island'daki çarkıfelekçiden alabileceğimi söyledi. Phatt Island'a gitmeden önce etrafı bir dolaşayım dedim. İskelenin yanındaki bakkala gittim ve biraz alışveriş yapayım dedim. Bir de ne göreyim, orada, masanın üzerinde haritanın bir parçası vardı. Hiç ilgilenmiyormuş gibi görünüp haritayı ucuza kapataya çalıştım, ancak umduğumdan biraz daha pahalı çıktı. Burada işime yarayacak pekçok şey var. İlk önce papağanın yanındaki uyarı tabelasını almak istedim. ilk başta biraz çekingen davranan satıcı sonra fikrini değiştirdi ve tabelayı bana sattı. Tabelanın kancasına gemiden aldığım papağan yem torbasını astım. Torbanın üstündeki resimden etkilenen papağan resme doğru gitti. Artık aynayı da satın alabilirim. Ayrıca gemi borusu, eski ama iyi parlatılmış testere felan aldım. Cimri olduğumdan hepsini almamayı tercih ettim. Sonra senin adandan ayrılıp çarkıfelekçinin bulunduğu Phatt Island'a gittim. Daha adaya ayak basar basmaz adanın şerifi beni duvardaki resimden teşhis etti ve valinin yanına götürdü. Bende dünyanın en şişman adamını Pavarotti sanırdım. Adam bir yandan yemek yiyor bir yandan da benimle konuşuyor. Yanıbaşındaki alarm sayesinde yemek saatinin geldiğini anlıyor ve günde yaklaşık olarak 300 öğün yemek yiyor. O koca domuz beni kodese gönderdi ve sefil korsan



LeChuck'ın beni gelip alması için beklemek zorunda kaldım.

Tabii ki kalmadım. Hücrenin anahtarı bekçi köpeğinin ağzındaydı... Bir köpeğin en çok sevdiği şey nedir? 'Mantarlı Fleminyon'dur. İkinci olarak da 'az pişmiş bir kemik'. Yandaki hücrede uzun süre önce ölmüş bir zatı muhterem yatıyordu. Meftanın kemiklerinden birine elimle yetişemedim. Kuştüyü yatağımın altında bir sopa vardı. Onu kullanarak rahatça kemiği aldım. Köpek anahtar yerine kemikle meşgul olmayı tercih etti ve anahtarla kemiği değiş tokuş ettim. Dışarı çıkmadan önce içinde inventory'im olan zarfı almayı unutmadım. O zaraftan başka bir zarf daha vardı. Onun

içinde bir laterna ve muz vardı. Sonra ara sokaktaki seyyar çarkıfelekçiye gidip oyun oynayan adamı seyrettim. Adam doğrusu çok şanslıydı. Bu şansın kaynağını merak edip adamı takip ettim. Adam başka bir sokak arasına girdi. Tabii ben de hemen arkasından. Adam kapıyı çaldı ve bir sonraki şanslı numarayı sordu. İçerden kocaman bir el çıktı ve adama bir şifre sordu. Üstün zekam sayesinde elin ilk gösterdiği sayının şifreye tekavül ettiğine kanaat getirdim. Aynı şekilde ben de kapıyı çaldım. Adam beni tanımadığı için ilk önce ne istediğimi sordu. Ondan bir sonraki şanslı numarayı söylemesini isteyince yine emin olamayıp üç kere arka arkaya doğru şifreyi söylememi istedi. Pöh! Bundan kolay ne olabilir ki? En sonunda adamı inandırabildim ve adam bana şanslı numarayı söyledi. Çarkıfelekçiye geri döndüm ve diğer adam şansını denedikten sonra ben de bir oynadım. Feleğin sillesini tatmadan iki kelimeden oluşan yer adını bildim ve sirke bir davetiye kazandım. İkinci turda atasözünü doğru bilerek bol miktarda para kazandım. Üçüncü ve son turda çarkımız

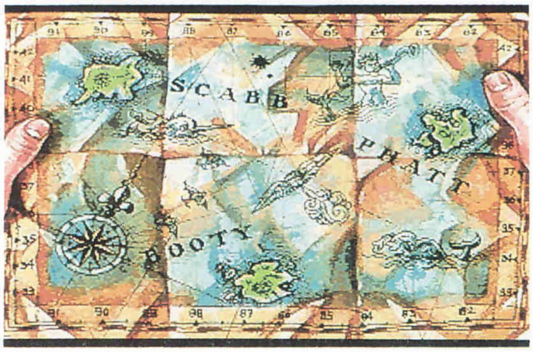
hızla döndü ve kazandırmaya devam etti. Bu sefer bana gereken şeyi aldım: Senin partine bir davetiye. Evet birçok hediyeler aldım fakat çarkıfelek ertesi gün kazandırmaya devem etmedi ve T.T. bir anda ortalıktan kayboldu. Sonra kütüphanenin kapısını açıp içeri girdim. Kütüphane memuresi beni sık sık sessiz olmam konusunda uyardı. Kataloğun karşısında duran model feneri açıp içinden merceği aldım. Sonra memureye gidip kütüphaneye üye olmak istediğimi belirttim. Bayan benimle ilgili kişisel bilgileri alıp bana bir geçici üyelik kartı tahsis etti. Artık her seferinde en fazla dört tane olmak üzere istediğim kitabı alabilecektim. Hemen kataloğa saldırdım ve şu iki kitabı seçtim: Ship Wrecks ve Reciepes for voodoos. Kütüphaneden dışarı çıkıp valinin konağına gittim. İçimde ona karşı büyük bir nefret vardı. Merdivenin başında bekleyen şerifi mutfaklarında yangın çıktığı yalanıyla kandırıp merdivenin başından uzaklaştırdım. Sonra içeriye girdim. Sevgili domuzumuz uyuyordu. Ona olan nefretim o kadar büyümüştü ki domuzun kucağındaki kitabı Mojo'nun bana verdiği kitapla değiştirdim. Bu pis yerden hiç hoşlanmadım ve hemen dışarı çıktım. İskelede bir adam balık avlıyordu. Adamın tipi bana hiç hoş gelmedi. Bence biraz fazla atıyordu (her avcı gibi). En sonunda onunla bir iddiaya girdik. Eğer ben ondan daha büyük bir balık yakalarsam o bana ödül almış oltasını verecekti. Eğer o benden daha büyük bir balık yakalarsa ben onun yakaladığı balığı yemek zorunda kalacaktım. Hem de çiğ çiğ. Kaptan Dread'in gemisiyle Scabb Island'a döndüm. Artık kimliğim vardı ve istediğim derecede alkollü içkiyi içebilirdim. Barmen yeni birini piyanist olarak işe almıştı. Haaa! Bu arada ben de işten kovuldum. Maymun benin de ilgimi çekmişti, ama ilk önce mavi ve sarı içkilerden birer bardak aldım. Barmen bunların yanında bir de kırmızı çılgın kamış hediye etti. Hapisaneden aldığım zarfın içinden çıkan muzu metronom'a takınca maymunun dikkati dağıldı ve benimle ilgilenmeye başladı. Bir an için çılgınca gelse de maymunu yanıma aldım. Bardan çıkıp tembel korsanların yanına gittim. Korsanlar hâlâ uyuyorlardı. Onlara bir ders vermek amacıyla yandan çarklının tahta bacağını bakkaldan aldığım eski ama iyi parlatılmış testereyle kestim. O uyanmadan ufak ufak kaçtım. Neden sonra onun feryatlarını duydum. Hemen bay Woodsmith'in yanına koştum. Ama o orda yoktu. Herhalde tembel korsanların yardımına koşmuştu. Ben bu fırsattan yararlanıp çekiç ve çivileri alıp çıktım. Burada yapılacak başka bir şey kalmadığı için Booty Island'a gittim. Burada yaşlı bir adam önünde bir top durduğu halde engin denizlere bakınıp duruyordu. Ben duran toplara çok iyi vurduğum için gidip adamla konuştum. Adamın adı Augustus DeWaat'tı. Bay DeWatt bana posta gemisini beklediğini söyledi (Anlaşılan epeyce uzun bir zamandır bekliyormuş... HAR HAR HAR). Yanımdaki gemi borusuyla bu yaşlı adamı pekala kandırabilirdim. Daha ilerde kocaman şapkalı bir kadın bildiri dağıtıp duruyordu. Meraklanıp yanına gittim."

Elanie: "Tabii, hiç şüphem yok!"

Guybrush: "Yanlış anladım hayatım, barmen bana ondan bahsetmişti. Onunu için merak ettim. Bana bir broşür verdi ve gemi kiralamak isteyip istemediğimi sordu. Ben aslında istiyordum, çünkü aldığım kitaplardan birinde batık bir geminin koordinatları vardı. Ve Dread bu koordinatlara gidemeyecek kadar korkaktı. Ancak gemi kiralamak 20 sekizlik parçası değil 6000 sekizlik parçasıydı. Bunu mutlaka bir yererden bulmalıydım. Bu arada eski dost Stan'a da uğradım, sefil korsan LeChuck'ın yumruğundan sonra baba mesleğinden biraz uzaklaşmış. Duvarda Scabb Island'daki cyrpt'ın anahtarını gördüm. Sonra ondan bana kullanılmış, ekonomik bir tabut göstermesini istedim. İş biraz azıtıp tabutun içine girince

bana sadece tabutu kapayıp bay Woodsmith'ten aldığım çekiç ve çivileri tabutun üstünde kullandım. Burada daha fazla durmaya gerek görmedim ve anahtarı alıp dışarı çıktım. Biraz daha ilerde tükürük yarışması vardı. Ben de şansımı denemek istiyordum. Hemen tükürük ustası efendiye gittim ve ''Ben de yarışmak istiyorum'' dedim. Adam ilk önce adımı öğrenmek istedi fakat ben sahte kimlik kullandım ve adımı II. Abdülrezil olarak kaydettirdim. İlk denememde botlarımın ucu kirlendi ve ben umutsuzluğa kapıldım. Bay tükürük ustası sadece birinciye ödül verildiğini söyledi. Aklıma hemen hile yapmak gledi. İlk iş olarak dikkatleri başka bir tarafa çekmem gerekiyordu. Gemi borusunu çaldım. Bizim ihtiyar posta gemisinin en sonunda geldiğini sandı ve topu ateşledi. Herkes o yöne bakınca ben de bayrakların yerini değiştirdim ve birincinin bayrağını daha geriye aldım. Sonra boğazım kuruduğundan içkilerden birini içmeye karar verdim ancak tatları hiç iyi değildi. Ben de iki içkiyi karıştırdım. Yeni içki tükürüğümü bayağı kalınlaştırmıştı. Şansımı bir daha denemek istedim. İki kere tükürüğümü yeniledim ve yanaklarımı şişirdikten sonra tükürüğümü bir mermi gibi fırlattım. Yihouu! İşte şanlı (sahte) adımı tarihe bir kez daha yazdırdım. Tükürük ustası efendi bana bir plaket verdi. Bunun değeri eminim ki çok fazlaydı. Hemen gidip bakkala satmaya giriştim. Bakkal ilk başlarda almak istemese de üzerinde sefil korsan LeChuck'ı öldüren adamın tükürüğü olduğunu öğrenince 6.000 sekizlik parçası karşılığında satın almayı kabul etti. Ayrıca harita parçasını büyük bir hazine getirirsem değiş tokuş edebileceğini de söyledi. Bu parayla gidip Kaptan Capsize'ın gemisini kiraladım. Kitaptan aldığım koordinatları gösterip denize balıklama atladım. Nasıl olsa nefesimi suyun altında 10 dakika tutabiliyorum. Aşağı indiğimde batık bir gemiyle karşılaştım. Burada kayda değer tek şey bence geminin burnunda bulunan maymun kafasıydı. Oldukça ağır görünmesine rağmen suyun kaldırma kuvveti sayesinde onu rahatlıkla aldım ve müthiş paltomun boş kalan bin bir cebinden birine soktum. Sonra Kaptan Capsize'ın gemisinin demirine çıktım ve ipi çektim. O da beni yukarı çekti. Hemen bakkala gidip maymun kafasını verdim ve harita parçasını aldım. İşte ilk harita parçası elimdeydi. Özlediğim Kaptan Dread'ın gemisine gidip beni Scabb Island'a götürmesini istedim. Mezarlığa gidip Stan'den aldığım anahtarla mahzen-mezarlığın kapısını açtım. İçerde pekçok tabut vardı. Ancak iyi bir sebep bulamadan bunlardan hiçbirini açmak istemiyordum. Tek tek bütün tabutları inceledim. Hepsinin üstünde ilginç ilginç alıntılar vardı. Domuzdan aldığım kitapta da aynı şeyler yazılıydı. Artık bu tabutları açabilirdim. Birini açtım ve içinden kül çıktı. Bu küllerin birazını alıp Mojo'ya götürdüm. Voodoo tarif kitabının bende olması da isabet oldu, çünkü Mojo kendi kitabını kaybetmişti. O bana külleri canlandırıcak bir tuzluk yaptı. Artık aşçıyı canlandırabilecek ve ikinci parçayı da bulabilecektim. Hemen mahzen-mezara gittim ve küllerin üstüne tuz (Ash-2-Life TM) ektim. Aşçı elbiselerine kadar canlandı ve kendisine bir iyilik yapmam karşılığında haritayı bana verebileceğini söyledi (bütün adventure'larda olduğu gibi). Aşçı benden gidip mutfağındaki gazı kontrol etmemi söyledi. Anahtarı alıp doğru sahildeki ufak kulübeye gittim. Aşçı haklıymış. Gerçekten de gazı açık unutmuş. Gazı kapatıp geri döndüm. Sonra aşçıyı tekrar canlandırdım ve gazı kapattığımı söyledim. O da bana artık haritaya ihtiyacı olmadığını söyledi ve haritaya bana verdi.

Böylelikle işin yarısını halletmiş oldum. Booty Island'a gidip kostümcüye girdim. Adam o kadar çok kostümü olmasına rağmen bana ısrarla bir tane bile vermiyordu. Ben de ona çarkıfelekçiden kazandığım davetiyeyi gösterdim. Sanırım o kadar çok itiraz etmeseydim iyi olurdu, çünkü bana çok güzel bir kostüm verdi. Her neyse bu da benim işimi görürdü. Kostümü alıp çıktım ve senin koruma görevline gerekli eşyaları gösterip geçtim. İlk olarak evin yanına gittim ve mutfağa girdim. Ancak aşçı beni pek iyi karşılamadı ve kovdu. Sonra aklıma seni bulmak geldi. Eve girdim fakat sen ortalıkta yoktun. Merdivenleri de öpüşen bir

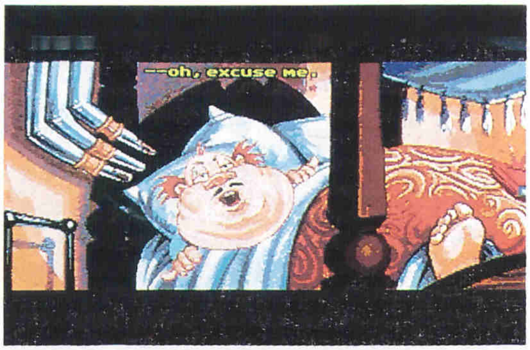


çift kapatmıştı. Dışarı çıktım ve evin etrafında dolaşmaya başladım. O sırada çöp bidonunun üstündeki tabelayı gördüm. Belki biraz gürültü çıkararak sana ulaşabilirdim. Ancak gürültü çıkararak sana değil sadece Nirvana'ya, aman pardon aşçıya ulaşabildim. Aşçının susacağı yoktu. Evin etrafında bir tur attıktan sonra mutfağa kendimi zor attım. Kovanın içinden bir balık alıp dışarı çıktım. Bu balık sayesinde balıkçı dostumuzun oltasına el koyabilecektim. Dışarı çıktım. Can sıkıcı aşçı hâlâ peşimdeydi. Artık alışmıştım. Ona takmadan içeri girdim ve ortalığı daha dikkatli olarak inceleyince üçüncü harita parçasının tabloda olduğunu gördüm. Kusura bakma, haritayı bir anda orada görünce gözüm döndü, seni unuttum ve haritayı alıp kaçmayı düşündüm. Akıllı köpeğin 'GUYBRUSH' hemen haritanın kokusunu aldı ve yakalanmama sebep oldu. Sonra seninle olan konverzasyonu sen de biliyorsun. Bütün o güzel sözlerime rağmen benim için çok değerli olan harita parçasını camdan fırlatıp attın. Hemen aşağı koşup haritayı yakalamak istedim ancak tabiat ana benden güçlü çıktı. Harita rüzgarla birlikte taa uçuruma kadar sürüklendi. Hemen oraya gittim ancak onu ordan almam imkansız gibi görünüyordu. Sana geri döndüm ancak sen de ortalıkta yoktun. Bunun üzerine odandan küreğini aldım, çünkü sana çok kızmıştım. Ama bu kürek sonra bana çok

yararlı oldu.

Phatt Island'a gidip balığı iddiaya girdiğim balıkçıya gösterdim. Beni kandırmaya çalıştı ama beceremedi. Artık ödül kazanmış bir oltam vardı. Tam Booty Island'a dönerken duvarda asılı olan posterimi gördüm. Bu poster artık iyice sinirimi bozmaya başlamıştı. Onun üzerine kaptan Capsize'ın bana vermiş olduğu broşürü yapıştırdım. Artık masumum. Booty Island'a gitmek üzere yola koyuldum. Sonra uçuruma gidip haritayı ordan nasıl kurtarabileceğimi kara kara düşünmeye başladım. Tam o sırada aklıma balıkçıdan aldığım olta geldi. Onunla haritayı tam yakalamış yukarı çekerken bir tuş gelip haritayı aldı. Hadi üstüne pislese tamam da alıp götürmek de n'oluyor? Zaten haritayı sigortalamamıştım da 244-80-80, 244-80-80, 244-80-80... Kuşun haritayı adanın öbür ucundaki büyük ağacın oraya götürdüğünü gördüm. Ben de hemen oraya gittim. Ancak ortalıkta herhangi bir kuş yoktu. Sadece büyük ağaçkakanların açtığı delikler vardı. Yalnız deliklerden birine bir kalas takılmıştı. Bende de senin odandan aldığım kürek vardı. Onu kalasın bulunduğu deliğin yanındaki deliğe taktım. Tam küreğin üstüne çıkmıştım ki kürek kırıldı ve ben de rüyalar alemine daldım...

Rüyamda annem ve babam bana geldiler. Beni çok özlediklerinden falan bahsettiler ancak ben düşmenin etkisiyle olacak ki olayları pek kavrayamadım. Sonra bana yardımda bulunacaklarını söylediler. Böyle karışık bir adventure da yardımı kim istemez. Ancak bunu şarkı şeklinde vereceklerini söylediler. Sonra rüya bu ya iskelete dönüşüp dansetmeye başladılar. Doğrusu dansları çok güzeldi. Ben bile bir ara etkisinde kalıp dansetmeye başla-



dım. Sonradan aklıma geldi ve söylediklerini yazmaya başladım. Kol kemiği şuraya bağlı, şurası buraya bağlı, burası da oraya bağlı falan filan. Doğrusu o anda pek bir şey çakamamıştım. Tam dans biterken annemle babam koşuşturup ekranın sağından kayboldular. Ben ne olduğunu anlamamıştım. Beni tekrar terkettiler sandım. Fakat biri beni terketmiş ve başka birisi de bulmuştu. Beni bulanın beni bulmamış olmasını dilerdim, çünkü beni bulan sefil korsan LeChuck'tı. Rüyam bir kabusa dönüşmüştü. Çok korkmuştum. Ben LeChuck'ın ölü olduğunu sanıyordum. Oysa o bana kendisinin sadece ruhunu yok ettiğimi söyledi. Sonra benim eski halimi aldı ve üstüme root bear sıktı. O anda uyanmışım.

Pek hoş bir rüya değildi ama işin ilginç tarafı rüyamda yazdığım şeyler gerçekte de yazılıydı. Annemle babamın söylediği şeyleri Largo'nun tükürdüğü kağıdın üstüne yazmışım. Hemen kırılan küreği aldım ve Scabb Island'daki bay Woodsmith'e götürdüm. Sağ olsun benim için hemen tamir ediverdi. Eskisinden daha sağlam olmuştu. Booty Island'daki büyük ağaca geri döndüm ve küreği eski yerine taktım, sonra üstüne çıktım. Yanımda duran takozu aldım ve öteki taraftaki deliğe taktım. Takozun üstüne çıktım ve küreği alıp diğer deliğe taktım. Hep böyle devam ederek ağacın üst dallarına çıktım. Burada bir ev vardı. Ayrıca yukarda bir tane teleskop vardı. Teleskopu aldım ve evden içeri girdiğimde benim haritayı çalan kuşun binlerce harita üzerinde tepinip durduğunu gördüm. Bu kadar harita arasında doğru haritayı nasıl bulacaktım. Hemen senin konağına dönüp köpeğini PICK UP diyerek aldım. Sonra geri döndüm ve GUYBRUSH'ı harita yığınının içine attım. Zeki bir köpek olan GUYBRUSH haritayı buldu (adından belli). Haritayı aldım. Geriye sadece bir harita parçası kalmıştı. Bütün bu üç ada içinde gitmediğim tek bir yer kalmıştı. Herhalde son parça da ordaydı. emen Phatt Island'a gittim. Hapisaneye gittiğimde kaptan Capsize'ın orada olduğunu gördüm. Orda duran zarfı aldım ve içindeki near-grog şişesini çıkardım. Sonra bana olan yararlılıklarından dolayı Capsize'ı da yanımdaki anahtarla serbest bıraktım. Şimdi adadaki şelaleye gittim. Şelalenin üstüne doğru giden bir yol ilgimi çekti. Yolda bir su pompası vardı. Gerçi bir maymuncuğum yoktu ama en azından bir maymunum vardı. O da aynı işi gördü. Artık şelaleden su akmıyordu ve orada yeni keşfedilmiş bir delik buldum.

Bu delik beni adanın yanındaki adacığa götürdü. Burada ufak bir kulübe vardı. Kapıyı açıp içeri girdim. İçerde beni burnu içmekten kıpkırmızı olmuş bir emekli korsan karşıladı. Benim haritanın peşinde olduğumu anlaması fazla uzun sürmedi. Beni bir yarışmaya davet etti: İç ki Yarışması. Bu yarışmayı 18'inin üstünde olanlar bilirler. İki taraf aynı anda içki içmeye başlar ve ilk önce sızan oyunu kaybeder. Fakat hilenin yasak olduğu gibi bir şey söz konusu değil. Ben de bundan yararlandım. Emekli korsan içeri grog almaya gittiği sırada bakkaldam aldığım aynayı boş ayna çerçevesinin içine koydum. Sonra emekli korsan gelip benim grog'umu masanın üstüne bıraktı ve kendisine de bir tane almak üzere geri döndü. Ben, o yokken grog'u ağacın saksısına boşalttım ve Capsize'dan aldığım near-grog'u mug'a döktüm. Evet! Artık yarışmaya hazırım. Ben (near) grog'umu bir güzel içtim ve bana hiçbir şey olmadı. Ancak sayın emekli korsan beyefendi o kadar dayanıklı değildi ve bir mug (real) grog'dan sonra devrildi. Şimdi kapının yanındaki pencereyi açtım ve dışarı çıktım. Evin karşısında bir heykel elini kaldırmış duruyordu. Eline teleskopu koydum. Teleskoptan çıkan ışık hüzmesi açık pencereden geçti, aynadan yansıdı ve bir tuğlanın üstünde kaldı. Hemen gidip o tuğlayı ittim. Altımdaki kapı açıldı ve ben içeri düştüm. İçerde banyo

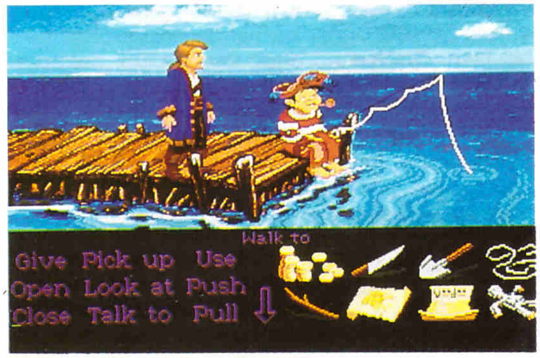
yaparken ölmüş bir adamın iskeleti vardı. Kuru haritayı iskelenin eliyle beraber aldım. Sonra Scabb Island'a geri döndüm. Artık haritanın bütün parçaları da tamamlanmıştı ancak hâlâ bu haritadan bir şey anlamıyordum. En iyisi haritacı Wally'e gidip bu haritaları birleştirtmekti. Onun gözlüğünü aldığımı çok çabuk unutmuştum. Wally gözlüksüz hiçbir şey göremiyordu. Ben de ona Phatt Island library'den aldığım merceği verdim. Onunla idare edebileceğini söyledi. Ona haritanın parçalarını verince bana, o haritayı tamamlayıncaya kadar benden gidip Mojo'nun kendisi için hazırladığı aşk iksirini almamı söyledi. Heyecanla Mojo'nun yolunu tuttum. Tam Mojo'dan iksiri alırken Mojo'ya, Wally'nin başının belada olduğu malum oldu. Ben haritalara bir şey olmamış olmasını dua ederek hemen Wally'nin evine gittim. Ancak çok geç kalmıştım, sefil korsan LeChuck masanın üstüne bir not kazımıştı ve Wally'nin haritayla birlikte elinde olduğunu söylüyordu. Ben moral bozukluğu ile adada dolaşırken birden gözüme bir sandık ilişti. Sandığın üstünde LeChuck'a gideceği yazıyordu. Hemen sandığın içine girdim. Beş gün boyunca hayatta kalabilmek için ne bulduysam yemek zorunda kaldım.

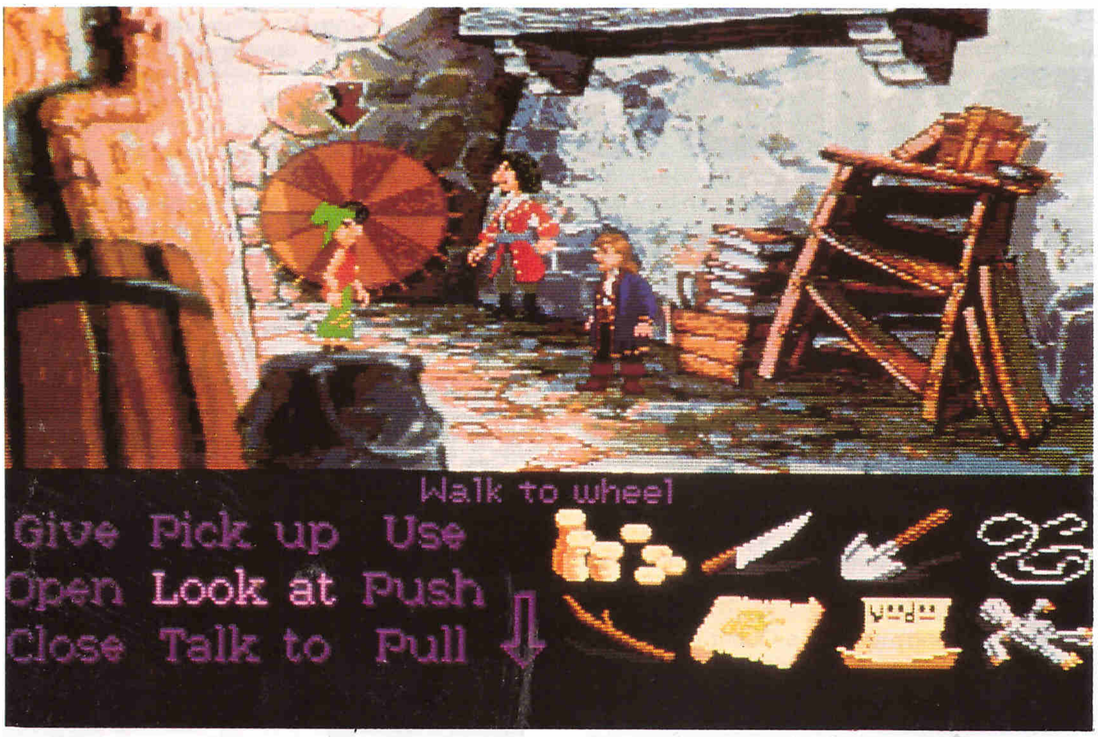
Sonunda tanıdık bir ses duydum. Bu sesin kaynağı magandalar kralı Largo LaGrande'ydi. Ortalık sakinleştikten sonra sandıktan çıktım. Sağdaki yoldan gittim ve büyük bir kalenin içinde olduğumu farkettim. Ortalıkta pekçok tabela ancak sadece üç yol vardı. Korsanlık içgüdülerime uyarak sağdaki yolu seçtim ve zindana geldim. Evet, eski dost Wally oradaydı. Onu biraz sakinleştirdikten sonra anahtarı bulacağıma dair onu kandırıp kaderiyle baş başa bıraktım. Sonra geri dönüp diğer yola girdim. Burda pekçok iskelet kemiklerinden oluşmuş heykeller vardı. Bunların annemle babamın bana bahsettikleri şeyler olduğunu anladım. Biraz inceledikten sonra bunların itilince arkalarında gizli bir geçit açıldığını farkettim. Mesela ebeveynlerim bana şu sözleri söylemişlerse:

THE HIP BONE IS CONNECTED TO THE RIB BONE,
TE RIB BONE IS CONNECTED TO THE ARM BONE,
THE ARM BONE IS CONNECTED TO THE HEAD BONE

Ben üzerinde sırasıyla kalça, göğüs ve kol kemikleri olan bir heykel aradım ve onu itip içinden geçtim. Sırada diğer kıta vardı. En sonunda sefil korsan LeChuck'ın saklandığı yeri buldum. Burada ise daha önce hiçbir adventure'dan karşılaşmadığım şekilde kilitli olan bir kapı vardı. Mutlaka bir oyun olmalıydı. Kapıyı şöyle bir itince içinde ufak bir kapı daha açıldı. Açılan kapıdan içeri girdim. İçerde zindanın anahtarını gördüm ve hemen atladım. Ancak anahtara dokunur dokunmaz bir kafes üzerime kapandı. Sefil korsan LeChuck gene ortaya çıkmıştı. Bu sefer niyeti bayağı kötüydü. Beni ve Wally'i ellerimizden asılı olarak bir düzeneğe koydu. Bu düzenek şöyle çalışıyordu: Mum ipi yakıyor ve ipin ucunu asıl olan ağırlık körüğün üstüne düşüyor ve tek bir mermi fırlatmasını sağlıyor. Bu mermi iki kalkandan sektikten sonra yanımdaki yeşil balonu patlatıyor ve bizi tutan ipin bağlı olduğu çarkı serbest bırakıyor. Bu sayede Wally ve beni sefil korsan LeChuck'ın sandalyesi olmaya mahkumduk. Çaresizce Wally'le konuşmaya başladım. Ancak Wally'nin de pek bir fikri yoktu. İş yine başa düşmüştü. Adımı (sahte) tarihe yazdıran tükürüğüm bu sefer de hayatımı kurtaracaktı galiba. Çılgın kamışla bir yudum yeşil sıvıdan aldım. Sonra balonun yanındaki kalkana tükürdüm. İlk seferde başarılı olmayıpa Wally'i kızdırsam da sonunda başarılı oldum ve mum söndü. Bir süre sonra kendimi zifiri karanlıkta buldum. Wally de nerde olduğumuzu bilmiyordu. Çaresizce cebimdekileri araştırmaya başladım. Birden Mojo'dan aldığım torbanın içinde aşk bombasını yakmak için gerekli olan kibritleri buldum. Birini yakınca nerede olduğumu anladım... CEPHANELİKTE. Aksilik bu ya, kibrit birden elimi yaktı ve ben de onu refleks olarak attım... Uzun bir uçuş...

Hey Elanie! Hikayem bitmek üzere ama bu ip de incelmeye başladı. Adaya yumuşak iniş yaptıktan sonra indiğim adanın Big Whoop hazinesinin bulunduğu ada olduğunu anladım. Eski dostum Herman Toothroot'u gördüm. Yine kendine ıssız bir ada bulmuştu. Onunla sohbet ettikten sonra kumsalda bulunan şişeyi, levye'yi ve bardağı aldım. Bardağa okyanus suyu doldurdum ve ormana daldım. İlk önce sola döndüm ve ilerledim. Bir ağacın dalına asılmış bir torba vardı ama çok yüksekte olduğundan ona erişemiyordu. Şişeyi levyeyle kırdıktan sonra torbayı kırık şişeyle kestim ve içindekilerin yere düşmesini sağladım. Yerdeki kuru bisküit kutusuyu ancak ilk önce bisküitleri ıslatmak gerekiyordu. Sahile geri döndüm ve Herman'ın su arıtma tesisinde bardaktaki suyu tuzundan arındırdım. Bisküitleri biraz sulan-





dırdım ve yenilebilecek hale getirdim. Sonra ordaki varillerde bir tane bisküit daha buldum. Bisküitlerden bir tanesini papağana verdim. O bana ne yöne gitmem gerektiğini söyledi. Yoldaki sandığın üstünden ipi aldım. Çivilenerek kapatılmış sandığı levye ile açtım ve içinden dinamitleri aldım. Papağana her seferinde bir tane bisküi vererek beni hazineye götürmesini sağladım.

'X' işaretini baba yadigari küreğimle kazmaya başladım. Ancak bir süre sonra sert bir maddeye çarptım. Dinamiti yakıp kazdığım çukurun içine koydum. Fitil kısa olduğundan kaçmaya fırsat bulamadan dinamit patladı. Buradan kurtulmak için meslektaş Indiana Jones'un metodunu uygulayarak levye'yi ipe bağladım ve yukardaki demir parçalarına salladım. Hazineyi kurtardım ama halimi sen de görüyorsun. İşte hikayem bu kadar. Haydi kurtar beniiiiiii...''

Burada kahramanımızın tutunduğu ip kopuyor ve uzun bir düşüş sürecinden sonra yere ulaşıyor. Aşağıda onu bekleyen sürpriz bir kahraman var. Örümcek adam değil, tabii ki sefil korsan LeChuck. LeChuck bizim voodoo bebeğimizi yapmış. Ancak bu bizim bildiklerimizden biraz farklı. LeChuck bizi bu bebekle başka bir dünyaya ışınlamayı planlıyor. Bu arada bizim kardeş olduğumuzu iddia ediyor. Ancak voodoo bebeği pek başarılı değil çünkü bizi sadece yandaki odaya ışınlamayı becerebiliyor. O bizi buluncaya kadar serbestiz. Etrafı dolaşın ve ilk yardım odasına gidin. Burada göreceğiniz iskeletler sizin ailenize ait. Babanızın kafasını alın ve Mojo'dan aldığınız çantanın içine koyun. Sonra çöp kutusundan şırıngayı alın. Çekmecelerden cerrah eldivenlerini alın ve dışarı çıkın, sefil korsan LeChuck sizi ışınlamaya geldiği anda mendili ona verin. Burnunu siliyor ve mendili size geri veriyor. Sonra depo'ya gidin ve açabildiğiniz bütün kutuları açın ve içindekilerden bir tane alın. Almanız gereken şeyler şunlar: bir bebek, bir şişe grog ve bir tane yeşil balon. LeChuck geldiğinde birayı onun üstüne sıkın, bir işe yaramadığını göreceksiniz. Şimdi balonu ve cerrah eldivenlerini diğer odadaki helium tankıyla doldurun. Sonra eski anılarınızın bulunduğu grog makinesinin coin return'üne USE deyin. Bir tane jeton düşecektir. LeChuck'ın bu odaya gelmesini bekleyin. Gelince eğilip parayı alacaktır. O size dönmeden donunu yürütün. Şimdi donu ve kutudan aldığınız bebeği Mojo'nun çantasına koyun. Sonra asansöre gidip çağır düğmesine basın. Kapılar açılınca içeri girin ve LeChuck'un gelmesini bekleyin. LeChuck göründüğü anda kolu çekin. Asansör hareket ediyor ve bu gibi durumlarda geri çekilmesi gerektiğini bilmeyen LeChuck sakalını asansörün kapısına kaptırıyor. Yukarı çıkınca sakalı alın ve Mojo'nun çantasına koyun. Guybrush, Mojo'dan gördüğü kadarıyla sefil korsan le Chuck'ın voodoo bebeğini yapıyor. Şimdi asansörle aşağı inin. LeChuck göründüğü anda şırıngayı bebeğe saplayın, sefil korsan LeChuck korkup kaçıyor. Onu takip edin ve...

Evet oyunumuz burada bitiyor. Geri kalan demoyu arkanıza yaslanıp zevkle izleyin ama yanınızda iyi İngilizce bilen birinin bulunmasında yarar var. Lucasfilm'e bize böyle bir adventure sunduğu için kendilerine bir daha teşekkür ediyoruz. Biz Apache and Drummer olarak Lucasfilm'in yeni bir adventure çıkarmasını şimdiden merakla bekliyor ve yeniden buluşmak üzere hoşçakalın diyoruz.

Police Quest III

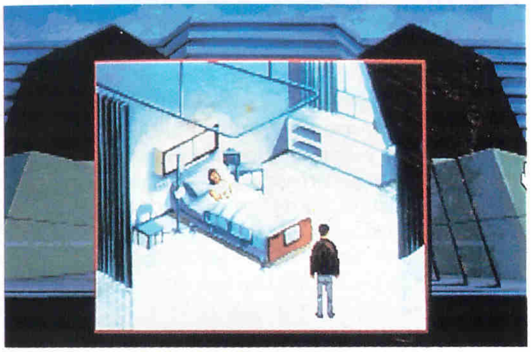
BÖLÜM I

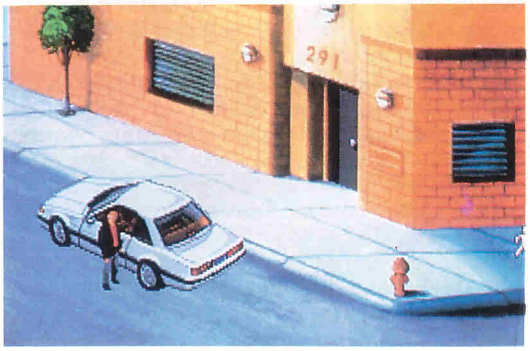
Ercüment Sezer

Sonny Bonds ile Police Quest I'de tanıştık. Sonny o sıralarda caddelerde devriye gezen, trafik cezası yazan, ara sıra da hırsız kovalayan basit bir polis memuruydu. Fakat daha sonra, bizim yardımımızla Bains isimli azılı bir suçluyu yakaladı ve bu da ona terfi kapılarını açtı. Police Quest II'de Sonny bu kez polis dedektifi olarak karşımızdaydı. Bu kez hapisten kaçan Bains'in peşindeydik. Suçluyu yakaladık yakalamasına ama, silahımızdan çıkan kurşunlarla beynini dağıttıktan sonra.

Police Quest III'te ise Sonny polis şefi yardımcılığına kadar yükselmiş olarak karşımıza çıkıyor. Fakat bela bir türlü yakasını bırakmıyor. Yine türlü belalarla uğraşmak zorunda kalacak olan Sonny Bonds'a tek yardım edecek kişi ise sizsiniz. Bu seferki bela ne mi? Bunu ilerde daha iyi anlayacaksınız. Gelelim oyunun teknik kısmına. Sierra yeni sistemle oyun çıkarmaya başladığından beri binbir türlü şikayet aldı. Özellikle usta adventure'cılar oyundaki oynanabilirliğin iyice kısıtlandığından, kısacası oyunun oldukça basit olduğundan yakınıyorlardı. Belki kendi açılarından haklılar. Fakat gözardı edilemeyecek bir gerçek var ki, Sierra bu yeni sistemle özellikle grafik açısından daha kaliteli oyunlar çıkarmaya başladı. Oyunların yavaşlığı ise birçok AMIGA kullanıcısının ortak sorunu. Özellikle 1 Mb hafıza ve çift drive ile oynamak zorunda olanlar bu sorunun had safhaya ulaştığını söylüyorlar. Bütün bu sorunlar Sierra oyunlarını oynamaya niyetlenen herkesin göze alması gereken sorunlar. Fakat bütün sorunlara rağmen özellikle Police Quest III'ü oynamamak inanın yılın hatası olur. Niye mi? Bu sorunun cevabını bu yazıda bulabilirsiniz.

Oyunu yüklediğinizde birkaç animasyonla süslenmiş birkaç ekranla karşılaşacaksınız. Bu ekranlar bile Sierra'nın animasyondaki kalitesini gözler önüne sermeye yetiyor (tabii bu arada PC sahipleri avazları çıktığı kadar animasyonların PC'deki kadar yi olmadığını bağıracaktır). Daha sonra Police Quest I ile Police





Quest II arasında olanlar size anlatılıyor. Konuşma bittikten sonra kahramanımız Sonny terfi ettiği yeni görevinde, ilk gününü geçirmek üzere merkeze giriyor.

Bu arada oyunun oynanışı ve ikonlar hakkında bilgi vermek istiyorum. Mouse ile kontrol ettiğiniz ikon tam dört fonksiyona sahip. İkonu sağ butona basarak değiştirebilirsiniz.

Yürüme ikonu: Bu ikonu kullanarak adamınızı istediğiniz yere yürütebilirsiniz. Bu ikonun işlevini kursör tuşlarıyla da yapabilirsiniz. kursör tuşlarını kullanırken ikon yürüme ikonu şeklinde olmalıdır.

Göz ikonu: Bu ikon herhangi bir şeye bakmanızı veya incelemenizi sağlar.

El ikonu: El ikonu herhangi bir objeye komut vermeye yarar. Yani bir kapıyı açacağınızda, bir arabaya girmek istediğinizde bir objeyi alacağınızda yine bu ikonu kullanacaksınız. Bu ikonun birçok işlevi daha vardır.

Konuşma İkonu: Oyundaki diğer karakterlerle konuşmanızı sağlar. Eğer kliklediğiniz kişi ile konuşmanız oyun akışı içerisinde varsa konuşma baloncukları içerisinde konuşma yapılacaktır. Konuşma esnasında sizin hiçbir müdahaleniz olmayacaktır.

Son ikon ise o anda hangi obje elinizde ise o obje şeklindedir. Eğer elinizde bir şey yoksa ok şeklindedir.

İkonu ekranın en üst köşelerine getirirseniz, ortaya çıkan şekillerden bu ikonları seçebilirsiniz. Fakat bunların yanısıra daha başka görevleri olan seçenekler de mevcut.

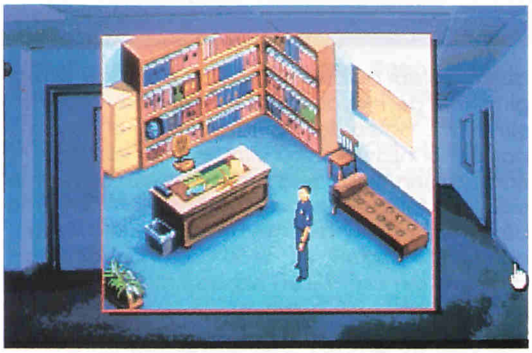
Çanta: Oyun boyunca alacağınız hemen hemen bütün objeler bu çantanın içinde yer alacaktır. Bu ekranda obje hakkında yeterli bilgiyi göz ikonu ile alabilirsiniz. İki obje arasındaki bağıntıyı yine bu ekranda kurabilirsiniz. Mesela elinizde bir pil ve el feneri varsa. Pili klikleyip daha sonra elfenerin üzerinde kliklerseniz elfenerine pil takmış olursunuz. Elinize almak istediğiniz objeyi klikleyip, OK seçeneğini kliklediğinizde objeyi kullanır hale getirmiş olursunuz.

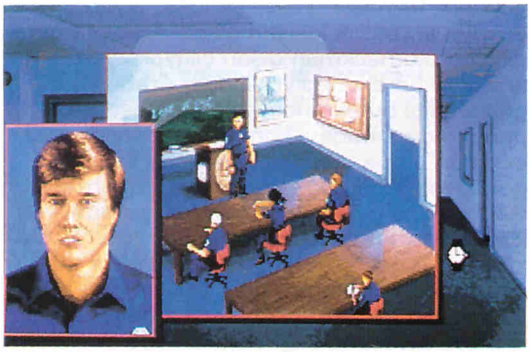
Options: Çantanın hemen yanında bulunan bu seçenekle oyun akışı içerisinde size birçok kolaylık sağlayacak ayarlamaları yapabilirsiniz. Örneğin müziği ve efektleri kapatmanız size daha fazla boş hafıza kazandıracaktır. Bu da yüklemelerde ve oyun hızında biraz kolaylık sağlar.

Soru işareti (?) ikonu: Bu ikon diğer ikonlar hakkında da ayrıntılı bilgi almanızı sağlar.

Oyunda kullanabileceğiniz bazı işlemleri F tuşlarını kullanarak kullanabilirsiniz. F5 tuşu save, F7 tuşu load işlemi yapmanızı sağlar. Save işlemi için bir save disk formatlamayı unutmayın. F9 tuşu ile oyuna yeniden başlayabilirsiniz.

Artık oyuna dönebiliriz. Oyuna bir de saat kavramı konulmuş. Yani yaptığınız bazı hareketlerde sağ üst köşeden saati öğrenebilirsiniz. Bu özellik bence oyuna ayrı bir hava katmış. Merkeze girdiğinizde hemen sol taraftaki kapıyı el ikonu ile klikleyin. Bir kapı açarken devamlı el ikonunu kullanın. Bu oda sizin masanızın bulunduğu oda. Masanızdaki kutuda bir kağıt var. Kağıdı aldığınızda bu kağıdın Patt Morales isimli bir polis memuru tarafından yazılmış bir not olduğunu anlıyorsunuz. Morales notta sizinle önemli bir konuda görüşmek istediğini yazmış. Dışarı çıkın ve bir ekran sağa ilerleyin. Daha sonra sol tarafta açık duran kapıya el veya yürüme ikonu ile klikleyin. Bu oda brifing odası. Yani günlük nutuğunuzu çekeceğiniz yer. Masada oturan üç polis memurundan kadın olanı, yani ortadaki size not yazan Morales'in ta kendisi. Çantanızdan notu alın veya konuşma ikonunu Morales'e klikleyin. Sonny Morales'e brifing'ten sonra odasına gelmesini söylüyor. Konuşma bittiğinde kursörün sol tarafında bulunan kağıtları alın ve memurlara çekeceğiniz nutuğa başlayın. Brifing bittiğinde mumurlar dağılıyor. Hemen brifing odasından çıkın ve odanıza dönün. Odaya girdiğinizde Morales ile karşılaşıyorsunuz. İlginç bir konuşmadan sonra Memur Morales odadan çıkıyor ve sizi şüphelerinizle başbaşa bırakıyor. Şimdi ekrana seçenekler gelmesi gerekiyor. Bu seçenekler memur Morales'in anlattıklarını dikkate alıp almayacağınızı belirleyecek. Burada yapmanız gereken şey, anlatılanların doğru olduğuna karar vermektir. Daha





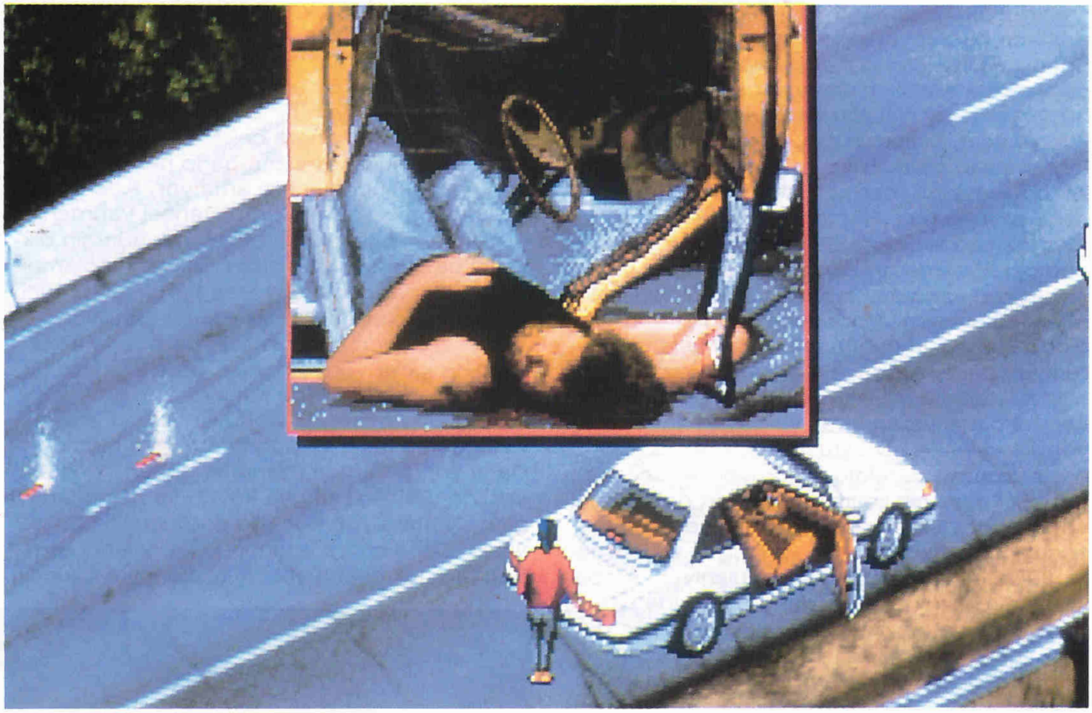
sonra masanın üzerindeki kutudan bilgisayar giriş kartı istek formunu alın. Görevde yeni olduğunuz için bilgisayarı kullanabilmek için gerekli olan kartı almak için bir form doldurmak zorundasınız. Asansörün önüne gelin ve sağ tarafındaki düğmelere basın. Asansörün kapısı açılıp içeri girdiğinizde hangi kata çıkmak veya inmek istediğinizi belirlemeniz gereken bir ekran ortaya çıkıyor. Şu anda gitmek istediğiniz yer en üst kat, yani bilgisayar işlem odası olmalı. Bilgisayar odasına girdiğinizde masada oturan adama formu verin. Adam formu aldığında size bir bilgisayar giriş kartı veriyor. Daha sonra telsizden devriyeye çıkmanızı bildiren bir mesaj duyuluyor. Asansöre girin ve ikinci kata inin. Sağ taraftaki kapıyı açın ve şefle konuşun. Odanıza gidin ve telefonu açın. DISPATCH tuşuna basarak size gelen telsiz mesajını alın. Mesajda ASPEN FALLS'ta bir olay olduğunu öğreniyorsunuz. Odadan çıkın, asansöre binin ve birinci kata inin. Bu kat erkek ve bayan tuvalet ve soyunma odalarının bulunduğu kat. Erkek kısmına girin. İçeride bir sürü dolap var. Dolabınızı bulmanız ise çok

basit. Dolabı bulduğunuzda bu sefer de şifreyi girmeniz gerekiyor. Girmeniz gereken doğru şifre 776. Dolap açıldığında içinden el fenerini, not defterinizi ve copu alın. Bunları aldıktan sonra dışarı çıkın. Sağ tarafta bayan soyunma odasının tam karşısındaki kapağı açın. Burada bazı malzemeler bulunuyor. Üst raftaki kutunun içinden pilleri, alt raftaki kutunun içinden de Flare'leri alın. Pilleri bahsettiğim gibi el fenerine takın, artık hazırsınız. Asansöre binin ve G tuşu ile garaja inin. Garajda bulunan iki araba sizin. Özellikle beyaz olanında eminim gözünüz kalmıştır. Fakat şimdilik, siyah olan devriye arabasını kullanmalıyız. Arabaya girdiğinizde otomatikman dışarı çıkıyorsunuz. Artık araba ile hareket ediyorsunuz. Arabanın içinin gösterildiği bu ekranda, sağ üst köşedeki pencereden arabayı kontrol edebilirsiniz. Bu ekranda araba bir sokak arasında ilerlerken görülüyor. İkonu ön tarafına getirdiğinizde ikon GAS şekline gelecektir. İkonu bu şekildeyken kliklerseniz arabanız beşer beşer hızlanır. Maximum hız 100'dür. İkonu arka tarafına getirdiğinizde bu kez ikon BREAK şekline gelecektir. Bu kez her kliklediğinizde hızınız beşer beşer azalacaktır. İkonu sağ tarafına veya sol tarafına getirdiğinizde ikon ok şeklini alacaktır. İkonu kliklediğinizde ok ne tarafa doğru ise sokak veya cadde başlarına geldiğinizde araba o tarafa dönecektir. Dönerken dikkat etmeniz gereken nokta hızınızdır. Döndüğünüz anda hızınız en fazla 55 olmalıdır. Yoksa oyunun sonu olabilecek bir kaza yapabilirsiniz. Oyun boyunca sokak aralarında bir yerlere girmeniz gerekecektir. Bu gibi yerler çoğu defa belirlidir. Buralara gelirken bir levha ile uyarılırsınız. Fakat bazen de bir koordinat verilir. Bu koordinatları doğru olarak bulabilmeniz için oyunun kod kitapçığındaki haritaya ihtiyacınız var. Sade bir harita için kod kitapçığı alınır mı diye düşünmeyin. Çünkü ilerde başka işlerde de kullanmanız gerekecek.

Devriyeye çıktıktan sonra el ikonu ile üst taraftaki yeşil ekranlı aleti klikleyin. Bu alet şehrin bir krokisini gözönüne getiriyor. Krokideki yanıp sönen ışık ise sizin arabanızdır. Birkaç dakika sonra telsizden verilen bir mesajda ASPEN FALLS civarında bir olay olduğunu öğreneceksiniz. Krokinin sağ alt köşesinde geniş bir boş alan var. Gitmeniz gereken yer bu boş alanın alt tarafındaki cadde üzerinde. Bu cadde boyunca ilerlerken ASPEN FALLS levhasıyla uyarılacaksınız. Tam girişe geldiğinizde ikonu o tarafa getirip klikleyin. Olay yerine geldiğinizde arabadan iniyorsunuz. Burası bir piknik yeri. Hemen kucağında çocuk bulunan kadınla konuşun. Kadının anlattıklarına göre piknik yapan vatandaşlar gölün etrafında garip hareketler yapan yarı çıplak bir adamdan rahatsız olmuşlar ve durumu polise bildirmişler. Bizden beklenen şey ise adamı etkisiz hale getirmek. Bir ekran sağa ilerlediğinizde gölün kıyısına geliyorsunuz. Adam ise kıyıda yarı çıplak vaziyette zıplayıp duruyor. Konuşma ikonunu kliklediğinizde Sonny konuşmak için adama doğru ilerliyor. Fakat biraz yaklaştığında adam üzerine geliyor ve rozetini koparıp göle atıyor. Daha sonra kendisi de göle girip gariplikleri gölde devam ediyor. Şu anda yapmanız gereken, adamı gölden çıkarıp tutuklamak. Adamın giysileri kıyıda duruyor. Göz ikonu ile incelediğinizde giysilerin arasında anahtar olduğunu farkediyorsunuz. El ikonu ile anahtarı alın. Daha sonra anahtarları göle klikleyerek göle atın. Bunun üzerine adam çok sinirleniyor ve sizi öldüreceğini söyleyerek kıyıya çıkıyor. Adam çok tehlikeli olduğu için hemen copu alın ve üzerinize klikleyin. Copu alan Sonny deliyi etkisiz hale getiriyor. Kelepçeleri alın ve adamı kelepçeleyin. Sonny kelepçeleri takınca arabaya kadar yürüyorlar. Arabanın yanına geldiğinizde el ikonuyla adamı klikleyin ve üzerini arayın. Adamın üzerinden bir bıçak çıkıyor. Bıçağı aldıktan sonra el ikonuyla arabaya klikleyin ve deliyle birlikte arabaya binin. El ikonuyla anahtarlara klikleyerek arabayı çalıştırın ve merkeze dönün. Arabadan indiğinizde sağ taraftaki duvarda bulunan kutulara klikleyin. Bu kutular hapishaneye girerken silahların konulduğu kutular. Kutuyu açın ve silahınızı kutunun içine koyun. Daha sonra kapıya klikleyin. İlk önce tutuklu daha sonra da siz içeri giriyorsunuz. İçeri girdiğinizde adamdan aldığınız bıçağı kutuya atın. Nöbetçi memur size kod sorduğunda 05150 ya-

zın. Eğer yazdığınız kod doğruysa kabul edilecektir. El ikonuyla adamın kelepçelerini açın. Böylece nöbetçi memur kapıyı açıyor ve Sonny adamı içeri götürüp hapsediyor. Dışarı çıktığınızda silahınızı almanız gerekiyor. Çantanızdan anahtarınızı alın ve anahtarı kullanarak kutuyu açın. Silahınızı alın, arabaya binin ve tekrar dışarı çıkın. Bir süre sonra telsizden gelen bir mesajda memur Patt Morales'ten bir çağrı alıyorsunuz. Hemen HIGHWAY 41'e (çapraz cadde) çıkın. Bir süre ilerleyin olay yerine geldiğinizde arabanız otomatikman yavaşlayıp duracaktır. Arabadan indiğinizde Morales'le konuşun. Morales'le konuşmanız bittiğinde kadın sürücünün hız limitini aştığını öğreniyorsunuz. Arabaya klikleyerek kadınla konuşun. Kadının hız limitini aşmak için haklı bir nedeni olması sizin biraz yumuşamanızı sağlıyor. Morales'le konuştuğunuzda size kadını ne yapmamız gerektiğini soruyor. İki seçenekten biri kadını hız limitini aşmaktan dolayı hapise attırıyor ve oyun bitiyor. İkinci seçeneği seçtiğinizde kadına ceza verilmiyor ve istisnalar kaideleri bozmaz ilkesi uygulanıyor. Arabaya bindiğinizde bir süre daha bu cadde üzerinde devriye gezmeniz gerekiyor. Birkaç dakika sonra yanımızdan son sürat beyaz bir spor araba geçiyor. Hemen el ikonuyla kontağın yanındaki düğmeyi klikleyin ve sireni açın. Siren açılınca araba kenara yanaşıyor ve duruyor. Arabadan indiğinizde saatin kaç olduğuna çok dikkat edin. Yürüme ikonunu arabanın sağ tarafına klikleyin. Eğer sol tarafına kliklerseniz bir araba tarafından ezilirsiniz. Arabanın sağ tarafına geldiğinizde konuşma ikonuyla sürücü ile konuşun. Konuşma sonunda adam size ehliyetini veriyor. Sakın bir daha konuşmayın, yoksa Sonny adama ehliyetini geri veriyor. Tabi bu da yanlış bir hareket olur. Ehliyeti aldıktan sonra arabaya binin. Çantanızdan ehliyeti alın ve ortadaki bilgisayara klikleyin. Artık ehliyetteki bilgiler bilgisayara yüklenmiş durumda. Ehliyet ekrana geldiğinde suçun tespit edildiği zamanı soruyor. Demin arabadan inerken ekranda yazan zamanı yazın. Daha sonra suç kod numarasını soruyor. Buraya da 22349 yazın. Eğer verdiğiniz bilgiler doğruysa puan alırsınız. Bilgisayardan çıkan ceza makbuzunu alın ve arabadan çıkın. Arabadan indiğinizde gene sağ tarafa ilerleyin ve ceza makbuzunu adama verin. İşiniz bittiğinde tekrar arabaya binin ve devriyeye devam edin. Bir süre sonra hız limitini aşan bir arabayla daha karşılaşıyorsunuz. Sireni açıp arabayı kenara çektiğinizde, arabadan inen Dan polis rozetini gösteriyor. Adam polis olduğu için bir şey yapamıyorsunuz. Arabaya binin ve yolunuza devam edin. İlerde arka arkaya yavaş bir şekilde ilerleyen arabalarla karşılaşıyorsunuz. Bunun nedeni ise en önde yavaş bir şekilde ilerleyen siyah bir araba. Araba çok yavaş ilerlediğinden, trafiği aksatıyor. Hemen sireni açın ve arabanın sağa yanaşmasını sağlayın, araba sağa yanaşınca trafik normal seyrine devam ediyor. Arabadan inince adamla konuşun ve ehliyetini alın. Adam devamlı hareket ederek gözünüzü korkutmaya çalışıyor. Ehliyeti alın ve arabaya girerek aynı şekilde ceza yazın. Fakat bu kez kod yerine 21654 yazın. Ceza makbuzunu alın ve adama verin. Şişko serseri çok kızıyor ve sizinle mahkemede görüşeceğini söylüyor. Aman ne çok korktuk. Konuşma bittiğinde arabaya binin ve devriyeye devam edin. Bir süre sonra şüpheli bir şekilde ilerleyen siyah bir arabayla karşılaşıyorsunuz. Arabayı kenara çekerek arabadan inin. Adamla konuştuğunuzda garip hareketleri ve konuşması şüphelerinizi arttırıyor. Adamı dışarı çıkarınca bir parmak muayenesi yapmanız gerekiyor. Parmağınızı oynatarak adamın dikkatini ölçüyorsunuz. Adam dikkatini toplamak için ne kadar çaba harcarsa harcasın bir türlü dikkatini toplayamıyor ve dikkati dağılıyor. Testin sonunda adamın aşırı derecede alkol aldığına karar veriyorsunuz. Üstelik adam bir de ayaklarınızın dibine kusuyor. Eh artık şüpheniz kalmamıştır. El ikonuyla üstünü arayın. Kelepçeleri takın ve adamı arabaya bindirin. Daha sonra hemen merkeze dönün. Yine aynı şekilde silahınızı kutuya koyun ve hapishaneye girin. Nöbetçi memur kod sorduğunda 23152 yazın. Daha sonra adamın kelepçelerini açın. Sağ taraftaki test aletlerini el ikonuyla klikleyin.

Bu aletler alkol derecesini ölçer. Sonny adamı yanına çağırınca Adam yanınıza geliyor. Aletin kırmızı düğmesini klikleyerek aleti açın. Daha sonra sağ tarafındaki ufak aleti adama verin. Adam alete üflemeye başlayınca göstergedeki rakam yükselmeye başlıyor. 1.2.3....14.15 bu adam uçmuş ya! Alkol sınırını aştığı halde araba kullandığı için ceza görmesi gerekiyor. Testten sonra kapıyı klikleyin ve sarhoşu hapsedin. Bu sırada başka bir yerde olmak üzere olan bir olay için Sonny hapishanede bırakıyoruz. Karınız Marie alış veriş yapmış ve park ettiği arabasının yanına geliyor. Tam arabanın kapısını açmak üzereyken arkasında iki kişi beliriyor. Sırıtarak bakışan iki serseriden sakallı olanı bir bıçak çıkarıyor ve karınıza saplıyor. Marie avazı çıktığı kadar bağırıyor, ama nafile etrafta hiçkimse yok. Birkaç bıçak darbesinden sonra tam dışarı çıkmak üzereyken size bir telsiz mesajı geldiğini haber alıyorsunuz. Derhal dışarı çıkın ve asansöre binerek adınızın bulunduğu kata çıkın. Odanıza girin ve masanıza oturarak telefonu klikleyin. Telefon tuşlarının altındaki DISPATCH yazan tuşa basın. Santralden size gelen telsiz mesajını alıyorsunuz. Derhal olay yerine gelmeniz gerektiği



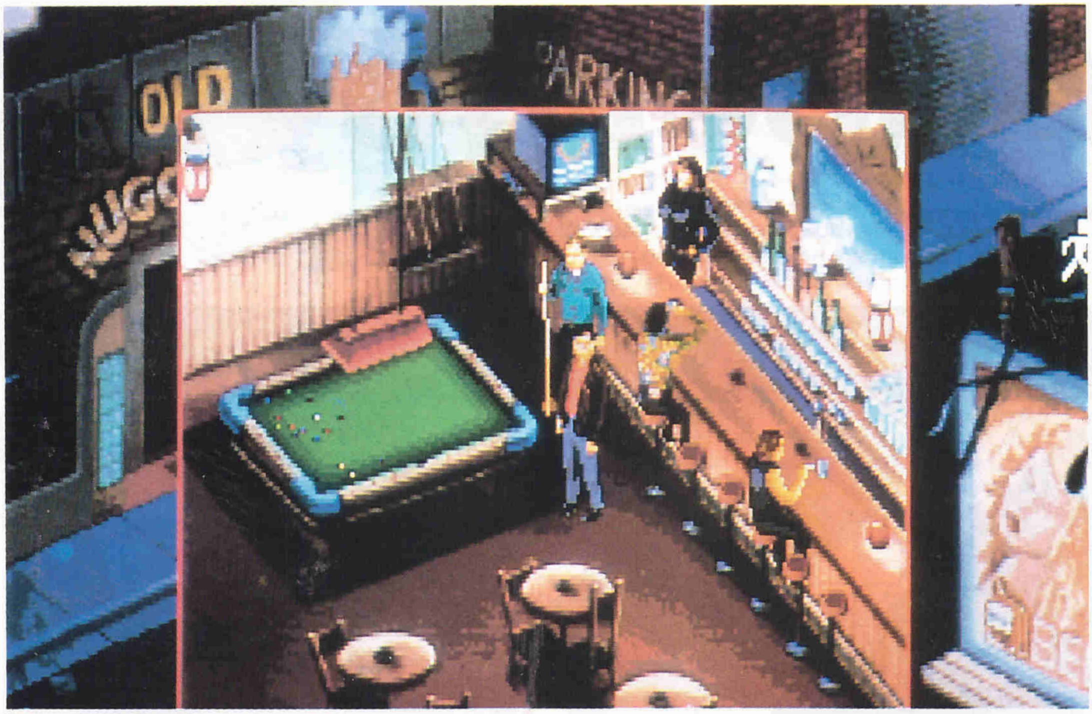
söyleniyor. Derhal arabaya atlayın ve yola koyulun. Gitmeniz gereken yer OAKTREE MALL isimli bir yer. Olay yerine vardığınızda karınız hastaneye götürülmek üzere ambulansa taşınıyor. Karınıza baktığınızda baygın bir şekilde sedyede yattığını görüyorsunuz. Elinde ise kırık bir zincir var. El ikonuyla zinciri alın. Sol taraftaki görevliyle konuştuğunuzda sizin de ambulansla hastaneye gelebileceğinizi söylüyor. Bundan sonraki bir iki saat size kısaca anlatılıyor. Saat gece yarısını geçmiş: 4.12. Saatler süren bir operasyondan sonra Marie amileyattan çıkıyor. Bu süre zarfında bekleme odasında bekleyen siz, derhal Marie'nin odasına çıkıyorsunuz. Bu sırada doktor sizinle konuşmaya geliyor. Doktorun anlattıklarına göre hâlâ komada olan Marie'nin durumu çok kritik. Yine de yaşama şansı yok değil. Konuşmadan sonra bizim yapabileceğimiz bir şey yok. Yürüme ikonunu odanın alt tarafına klikleyin. Sonny odadan çıkmak üzereyken son anda geri dönüyor ve birkaç sevgi dolu sözcükten sonra tekrar olay yerine dönüyor. Olay yerine geldiğinizde sizinle konuşmak üzere bir adam yanınıza geliyor. Lytton Daily News'ten gelen adam sizinle işbirliği yapmayı öneriyor. Konuşması bitince konuşma ikonuyla adamla konuşun ve olanları anlatın. Adam size kartını veriyor ve uzaklaşıyor. Şu anda etraf birkaç polis memuru tarafından aranıyor. En iyisi siz de bir şeyler arayın. Çantanızdan feneri alın ve yere klikleyin. Şimdi elinizdeki elfeneri (pillerini taktıysanız) yeri aydınlatıyor, arabasının alt taraflarını aradığınızdan sarı plak bir şeyin arabanın altında olduğunu göreceksiniz. Bu bir madalyon. Madalyonu aldığınızda, Marie'den aldığınız kırık zincirin bu madalyona ait olduğunu farkediyorsunuz. Artık eve dönebilirsiniz, arabayı klikleyin ve yorucu bir günün yorgunluğunu üzerinizden atmak için eve dönün. Sabah saat 13.21 ve bir telefon sesiyle uyanıyorsunuz. Daha sonra Sonny kalkıp bir duş alıyor ve giyiniyor. Giyindiğinizde gardroptan Marie'nin çok sevdiği müzik kutusunu alın ve dışarı çıkın. Merkeze vardığınızda ikinci kata çıkın. Artık şefle konuşuyorsunuz. Şefiniz size olanlardan dolayı çok üzgün olduğunu, bu olayın sorumlularını bulmak için sizi görevlendirdiğini söylüyor. Bu olay hakkında açılan dosya numarasının 199144 olduğunu delilleri bu dosya üzerine kaydettirmeniz gerektiğini söylüyor. Ayrıca bu olayla arasında benzerlik olan bir olay daha varmış. Bu olayın dosya numarası ise: 199137. Bu arada bir de görev arkadaşınız olduğunu ekliyor. Yeni partneriniz tanıdığınız biri: Pat Morales. Gerçekten ilginç bir tesadüf. Şef odadan çıktığında dün gece adamdan aldığınız kartı göz ikonu ile inceleyin. Kartta 555-0707 nolu bir telefon yazdığını göreceksiniz. Hemen masanızdaki telefonu klikleyin. Ahizeyi kaldırın ve tuşlara basarak 555-0707'yi arayın. Konuşma bittiğinde bilgisayarı kullanın. Çantanızdan bilgisayar giriş kartını alın ve üstteki slot'a sokun. Bilgisayar oyundaki önemli aletlerden biri. Devamlı bilgisayarla işiniz olacak. Bilgisayarda ise bir sürü komut var.

DMV: Bu komutla ekrana gelen seçenekler ehliyet numarasından plaka numarasına kadar birçok işlemi yapmanızı sağlar. Örneğin ehliyet numarası verdiğinizde ehliyet sahibi hakkında olan bütün bilgileri ekranda görürsünüz.

HOMICIDE: Bu komutla ekrana gelen seçenekler şunlar.

Review Case: Daha önce açılmış olan dosyalara göz atmanızı sağlar. Ayrıca olayla ilgili yapılan testlerin sonuçlarını bu ekranda öğrenebilirsiniz.

New File: Yeni açılacak olan dosya numa-



rasını verir.

Serial #: Bu komutla herhangi bir mahkumun numarasını girebilirsiniz. Eğer verdiğiniz numara doğruysa mahkum hakkında ayrıntılı bilgi alırsınız. Ayrıca bilgisayara kayıtlı olan bazı eşyalar hakkındaki bilgiyi de buradana alabilirsiniz.

PERSONNEL: Bu komutla merkezde görev alan polis memurlarının isimlerinin yazıldığı ekranı görebilirsiniz. Ekrandaki herhangi birini kliklediğinizde ayrıntılı bilgi alırsınız.

TOOLS: Bu komutla yapacağınız işleri daha sonra açıklayacağım.

Şu anda yapmanız gereken şey, çantanızı açmanız ve göz ikonuyla madalyonu incelemek olmalı. Madalyonun üzerinde bir numara var: 09987. Serial #komutunu seçin ve numarayı tuşlarla girin. Biraz sonra ekrana bazı bilgiler gelecek. Bu madalyon Samuel Britt isimli bir şahısa, orduya verdiği hizmetlerden dolayı verilmiş. Bu sırada alt tarafta bu madalyonla ilgisi olan bir dosya numarası beliriyor: 199124 . Review Case ile numarayı girdiğinizde dosyayı girebilirsiniz. Bu madalyon bir cinayet mahallinden çalınmış. Kurban ise Samuel Britt. Adresi bir kenara not edin. Daha sonra bu kez 199137 nolu dosyaya bakın. Yine adresi not edin. Son olarak da 199144 nolu dosyadaki adresi not edin. Siz de bir şeyi farkettiniz mi? Üç olayda da ortak bir özellik var. Üç olayda da aynı hançer kullanılmış. Bu da üç olayın failinin aynı kişi olduğunu gösteriyor. Quit ile bilgisayarı kapatın ve odadan çıkın. Asansörle aşağıya, garaja inin. Hapishanenin yan tarafındaki kapıyı açın içeri girin. Burası delillerin teslim edildiği yer. Madalyonla kırık zinciri ön taraftaki boş yere atın. Kadın size dosya numarasını sorduğunda 199144 yazın. İşiniz bittiğinde ekrana gelen mesajda günlük mesainizin bittiğini, Marie'iyi ziyarete gitmeniz gerektiği yazıyor. Eğer bu mesaj ekrana gelmediyse mutlaka bir şeyi unuttunuz. Tekrar yukarı çıkın ve dosyaları inceleyin.

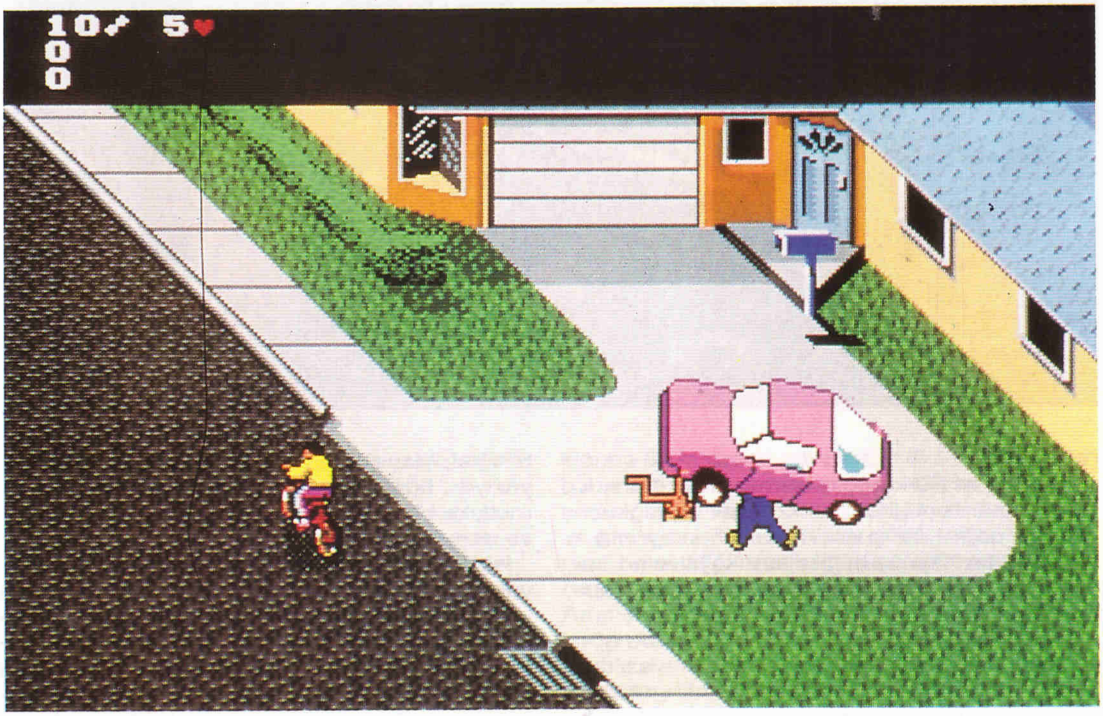
Hastaneye girdiğinizde sol taraftaki seraya yürüyün. Serada tanesi 2.50 $'a güller satılıyor. Cüzdanınızı çıkarın ve kadına para verin. Gülü aldıktan sonra nöbetçi hemşireyle konuşun. Hemşire size nasıl yardım edebileceğini soruyor. Tekrar konuştuğunuzda karınızın bulunduğu oda numarasının 307 olduğunu öğreniyorsunuz. Asansör düğmesine basın ve yukarı çıkın. Odraya girdiğinizde göz ikonuyla Marie'ye bakın. Şu anda yakın planda katınızı görüyor olmalısınız. Çantanızdan müzik kutusunu alın ve karınızın yanına koyun. Bu sırada Marie'nin göz kapakları oynuyor. Gülü alın ve eline tutuşturun. Bu kez parmağı oynuyor. Daha sonra el ikonuyla Marie'i öpün. Artık odadan çıkabilirsiniz. Hastaneden çıkıp arabanıza bindiğinizde eve dönüyorsunuz.

Artık dinlenmeyi hak ettiniz. Sabaha kadar sıkı bir uyku çekin. Kalktığınızda iyi bir duş alacaksınız ve yeni bir güne başlayacaksınız. Tabii ki koşturmacamız bitmedi. Gelecek ay bıraktığımız yerdem devam edeceğiz. Tabii ki siz bu arada oynamaya devam edin. Arada sırada da kaydetmeyi unutmayın ki bir hata Yaparsanız fazla bir şey kaybetmeyin. Şimdilik hoşçakalın.

% 89

Paperboy II

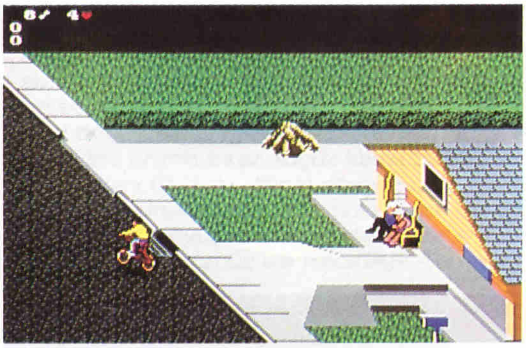
Kemal Sanlav

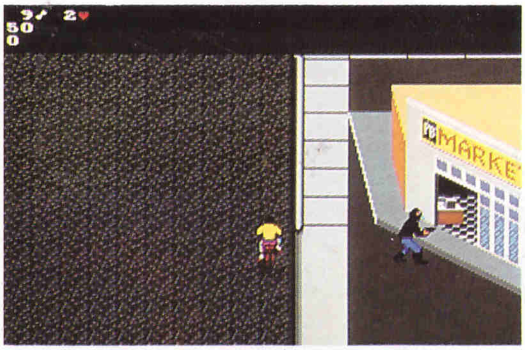


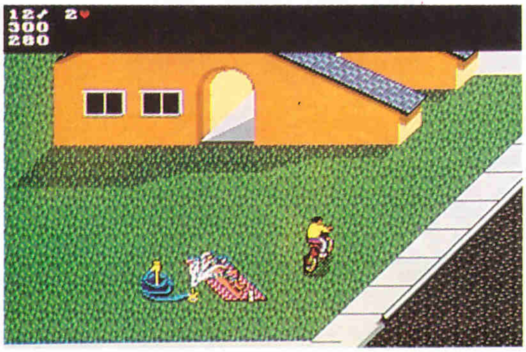
Her bilgisayarın kendine göre bir oyun efsanesi vardır. Örneğin AMIGA'da bir Kick Off, bir Beast ya da bir Silkworm artık bu dünyanın demirbaşları haline gelmişlerdir. AMIGA'yı ilk alan birinin isteyebileceği oyunların başında mutlaka bunlar gelir. Aynı şey C-64 içinde geçerli. Commando'yu, 1942'yi ya da Paperboy'u bilmeyen var mı acaba? Bunların içinde özellikle Paperboy benim en favori oyunumdu. Bu oyunu oynayabilmek için hafta sonu tatilinin gelmesini deliler gibi beklerdim. Aradan uzun bir zaman geçti. Aynı oyunun AMIGA versiyonu piyasaya sürüldü. Ne yazık ki bu ilk versiyonunu bir türlü edinemedim. Ama birazdan sözünü edeceğim aynı oyunun ikinci versiyonunu ülkemize geldiği gün elime geçirmeyi başardım. Bu oyunun konusunu bilmeyen arkadaşlar için hemen birkaç cümle ile anlatmak isterim. Oyunda gazeteci bir çocuğu idare edeceğiz. Amacımız evlerin posta kutularına bisikletimizle dolaşıp günlük gazeteleri yerleştirebilmek. İlk etapta insanın aklında kolay bir oyun izlenimi yaratıyor ama oynayınca hiç de öyle olmadığı ortaya çıkıyor. Hemen her oyunda olduğu gibi bu oyunda da çok çeşitli zorluklar bize engel olmak için ellerinden geleni eksik etmiyorlar. dilerseniz lafı fazla uzatmadan hemen oyunumuzun kısa tanıtımına geçelim.

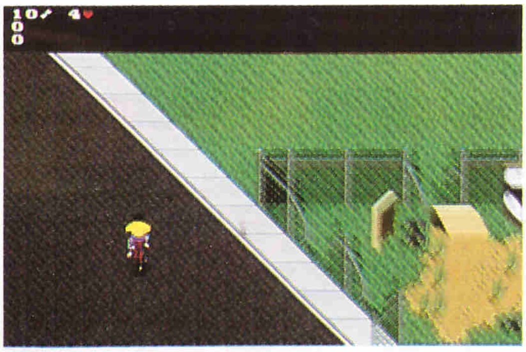
Oyun Mindscape Software tarafından tek disket olarak hazırlanmış. Oyun yüklendikten sonra ilk olarak size oyunu bir kızla mı yoksa bir erkekle mi oynamak istediğiniz sorulacaktır. Yani bu oyunda Papergirl olma şansına da sahipsiniz. Bu seçimi yapmadan önce birkaç saniye beklemenizi tavsiye edeceğim. Böyle yaptığınız taktirde oyunun demosunu da görmüş olursunuz. Bunu seyretmeniz size büyük avantaj sağlayacaktır. Oyunu oynarken nelerle karşılaşacağınızı bu demodan önceden seyretme şansına sahipsiniz. Böylelikle oyun esnasında daha az zorluk çekmiş olursunuz.

Oyuna başladığınızda kendinizi ekrana hafif çapraz duran bir yolda bulacaksınız. Yolun her iki tarafında da evler ve çeşitli mekanlar bulunmakta. Bu evlerin yollara göre dağılımı oyun öncesinde size bir harita ile göserilecektir. Gazeteleri atacağınız posta kutuları da işte bu evlerin hemen yanlarında bulunmakta. Sizin ana göreviniz elinizdeki gazeteleri isabetli atışlarla bu kutulara sokmak. İşte oyunun en güç tarafı burada başlıyor. Hareket halindeyken gazete-

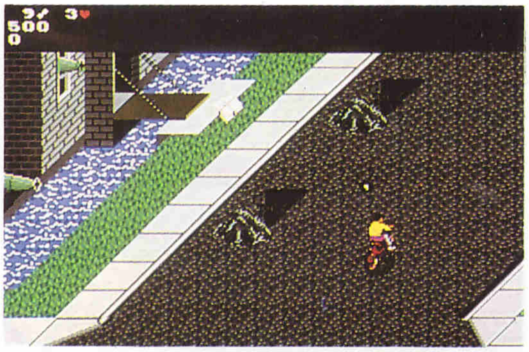








leri o kutulara sokabilmek pekte kolay olmuyor. Mesafeyi ayarlayabilmek için elinizin o ayara çok iyi alışması gerekiyor. Eğer attığınız gazete kutuya isabet etmezse o evin camını kırmış olacaksınız, belli sayıda gazeteniz olduğundan bunları sürekli takviye etmek zorundasınız. Bunu da yolun kenarlarında balyalar halinde duran gazeteler yardımıyla gerçekleştireceksiniz. Her bir balyayı aldığınızda gazete sayınızda 10'luk artışlar olacaktır. Oyunda ilerlemeye devam ettiğinizde dört yollara ulaşacaksınız. Buraya ulaşır ulaşmaz hızınızı mutlaka arttırın. Çünkü iri tekerlekli kamyonlar tarafından feci şekilde ezilme tehlikesiyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz. O yüzden daha o yollara tam girmeden iyi bir hıza ulaşmanız gerekiyor. Normal yollardan da ilerlerken mümkün olduğunca yolun ortasını kullanmaya gayret edin. Yerde duran gazeteleri aldıktan sonra yola dönemeyebilirsiniz. Böyle durumlarda hemen sonra yerde duran rampaları kullanabilirsiniz. Bu rampalardan yapacağınız atlayışlarla diğer tarafa geçebilirsiniz. Oyundaki tehlikeler sadece bunlar değil. Bebek arabası, başıboş tekerlekler ve karşıdan karşıya koltuk geçirmeye çalışan işçiler bu tehlikelerin içinde en dikkat çekici olanları. Gazete dağıtımını tamamladıktan sonra 60 saniye ile sınırlandırılan bir yarışa katılacaksınız. İşte burada tüm becerilerinizi sergilemeniz gerekecek. Engelleri ve su biri-



kintilerini aşarak finish'e ulaşmak sizi bir halyi zorlayacaktır. İlk oyunlarda biraz zorlanacaksınız ama sonraları eliniz bir hayli alışacak.

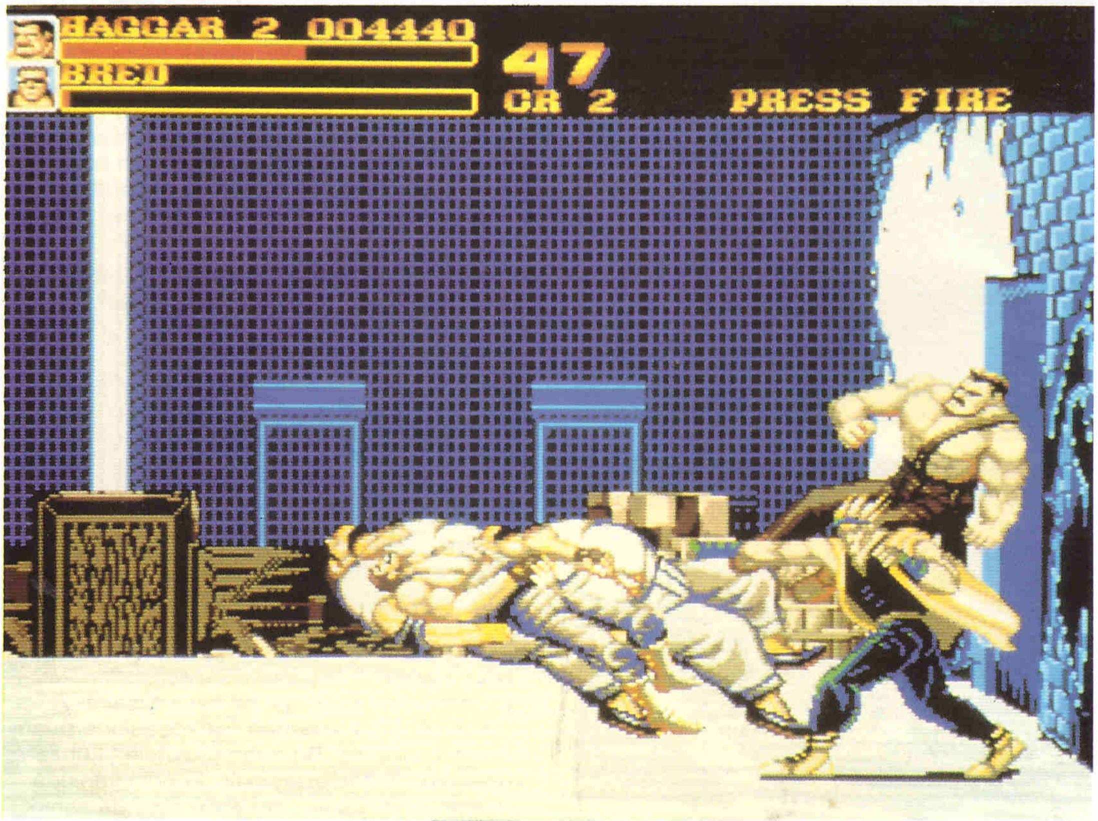
Oyun ekranının hemen üst köşesinde puanınızı görebilirsiniz. Bu puan gazeteleri kutulara yerleştirdiğinizde artacaktır. Puanın yanında bulunan kalp işaretli sayı sizin oyunda sahip olduğunuz hakkınızı gösterecektir. Gazete sayısını ise hemen altta görebilmeniz mümkün. Oyundaki ceza puanı da bir hayli ilginç. Şayet yalnışlıkla bir cam kırdıysanız bu puanın hemen arttığını göreceksiniz. O yüzden siz siz olun boş yere gazete atıp cam kırmayın.

Paperboy II en az C-64'teki kadar zevkli bir oyun. Grafik yönünden o kadar iyi olmasa da kendine haz bazı özellikleri göze çarpmakta. süper Loader System metodun kuilanıldığı oyunda sürekli kısa yüklemeler olacaktır. Şu yaz günlerinde bilgisayarızda zevkli bir oyun görmek istiyorsanız işte size bir fırsat. C-64'teki o güzel günlere dönmek isteyenlerin bu oyunu kaçırmayacaklarını tahmin ediyorum. Gelecek ay tekrar beraber oluncaya kadar şimdilik hoşçakalın...

% 77

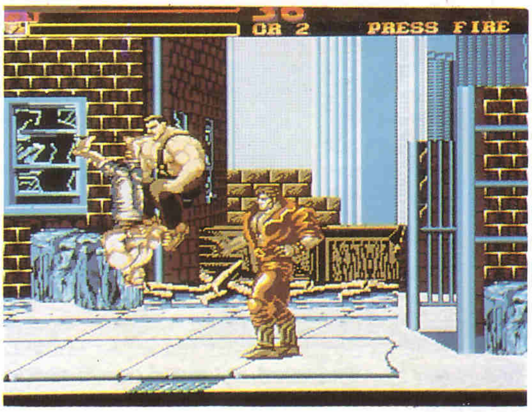
Final Fight

Kemal Sanlav



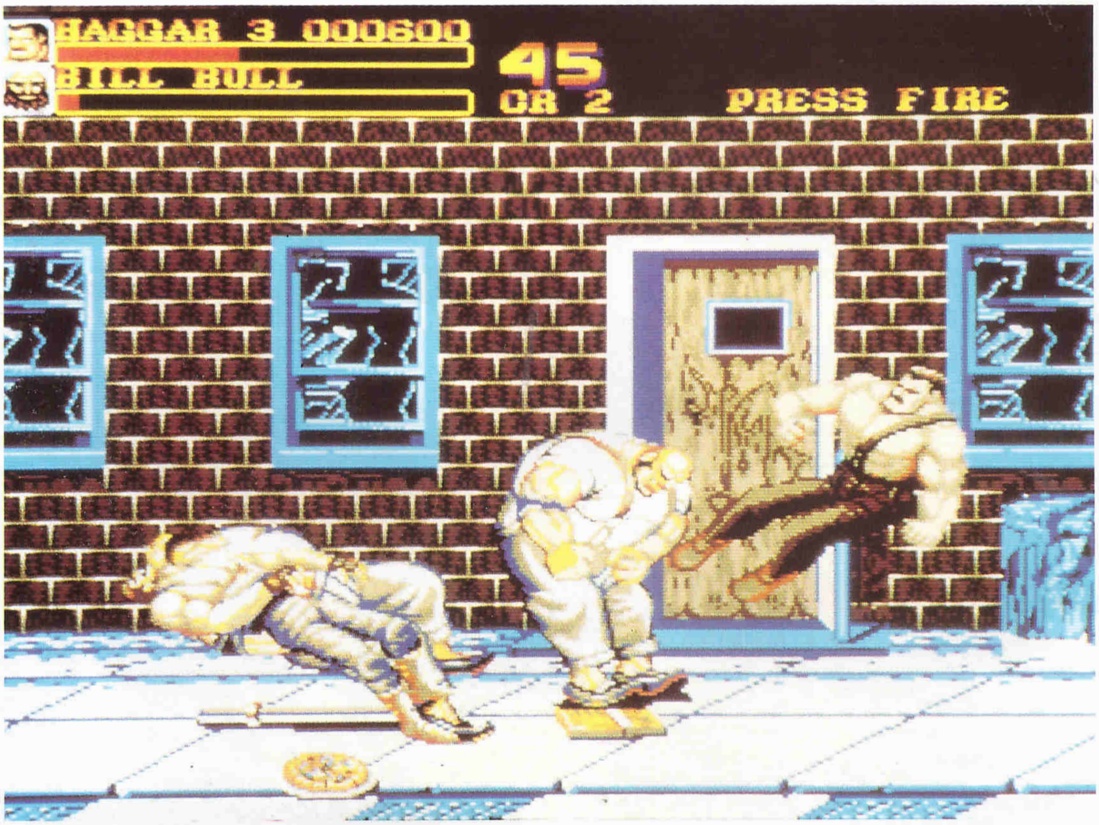
Avrupa'da olduğu gibi ülkemizde de oyun salonlarının değişmez baştacı Arcade makinalarıdır. Bu makinaların çoğunluğunda dikkat ettiyseniz kavga sporlarını konu alan oyunlar oynanır. İşte bu oyunlara karşı ilgiyi gören oyun firmaları Arcade'deki beğenilen oyunları bilgisayar için hazırlamaya başladılar. Bu hız özellikle Double Dragon'dan sonra bir hayli arttı. Capcom tarafından üretilen ve oynandığı her yerde çok beğenilen FINAL FIGHT U.S. GOLD firmasının ilgisini çekti. Bu süper oyunun AMIGA versiyonunu hazırlamak için hazırlıklar başlatıldı. Ve titiz bir çalışmanın sonucunda Final Fight'ın AMIGA versiyonu üretilmiş oldu.

Beat'em up tarzı oyunlarda konu genelde aynıdır. Çok tanınan bir kimsenin kızı kaçırılır. Bu kızı bulmak için kendi dallarında çok tecrübeli kişiler görevlendirilirler ve olaylar başlar. İşte oyunun ilk disketinde anlatılan hikaye böyle bir olayı kapsıyor. Üstelik kaçırılan kız dövüşçülerden birinin sevgilisi olduğu zaman işler daha da kızışıyor. Oyunumuz her türlü asayişsizliğin olduğu Metro City'de geçiyor. Oyun boyunca arka planda kalan grafikler umarım dikkatinizi çekecektir.



Final Fight'ın en büyük özelliklerinden biri de DYNAMIC LOADER SYSTEM'e sahip olması. Yani kademeleri geçtiğinizde oyun hiç duraklamadan yüklenmeye devam ediyor. Dikkatini-

zi çekecek olan bir diğer özellik de kullanılan karakterlerdeki büyüklükleri olacaktır. Bu kadar büyük karakterlerle oyunu oynamak daha da heyecanlı oluyor. Oyunun introsunu izledikten sonra dövüşeceğiniz kahramanı üç kişi arasında seçeceksiniz. Bunlardan ilki olan GUY Ninjutsi döğüş sanatını çok iyi biliyor. Ekranda diğerlerine oranla biraz küçük kalsa da içlerinde en iyi olanı GUY'dır. İkinci dövüşçünün adı ise CODY. Oyunun başında kaçırılan kızın sevgilisi olan CODY dövüşçülerin içinde en az iş yapanı. Son dövüşçümüz ise HAGGAR. Tam bir



sokak dövüşçüsül. Pankreas hareketlerini de başarıyla yapabilen HAGGAR, dövüşçüler içinde sizin de görebileceğiniz gibi en iri yarı olanı.

Oyunu oynamaya başlayınca rakipleriniz gruplar halinde üzerinize saldıracaklardır. Bunların tümünü seri hareketlerle yok etmeniz gerekiyor. Ekranın sol üst köşesinde gücünüzü temsil eden dereceyi görebilirsiniz. Hemen altında rakibinizin gücü gösterilecektir. Oyun esnasında sağa doğru ilerlerken önünüze üç çeşit nesne çıkacaktır. Bu nesnelerden ilki olan silahların size kavga sırasında çok büyük yararı olacaktır. Özellikle demir boru kavgalarda bir hayli etkili oluyor. Bıçak ise sadece bir kereliğine kullanılabilmekte. İkinci grubu ise yiyecekler oluşturuyor. Tam gücünüzün bittiği anda yetişen bu yiyeceklerin size sağladığı avantajları oyun içinde daha iyi anlayacaksınız. Son olarak önünüze ara sıra değerli varlıklar çıkacaktır. Bunlar sadece size puan kazandırmaya yarıyor.

Size saldıran rakipleriniz içinde en tehlikeli olanı BILL BULL. Kafayla size zarar vermeye çalışan bu rakibi çok çabuk hareketlerle yıpratmalısınız. Oyunun ilerleyen blümlerinde ise oldukça enteresan bir sahne var. Bu bölümde elinizdeki demir boruyla benzincinin yanında bekleyen arabayı darma dağın edeceksiniz. O güzelim arabayı parçalamak biraz yazık oluyor ama yine de çok zevkli. Bir diğer bölümde ise bu sefer buzdan camları sırayla kırıyorsunuz. Yalnız burada camlar döndüğünden size çarpabiliyor. O yüzden oranızdaki mesafeyi çok iyi ayarlamalısınız.

FINAL FIGHT gerek oynanabilirliği, gerek grafiklerindeki canlılığı bakımından son derece güzel bir oyun.

Gelecek aya tekrar görüşmek umuduyla.

%
77

Special Forces

Özgür Yakut

Merhaba AMIGA'cılar. Şimdiye kadar AMIGA'da birçok savaş oyunu çıktı ve biz de oynadık. Ama bu seferki çok farklı ve zevkli. Seçeneklerin bolca olması oyunu daha da güzel hale getiriyor. Special Forces, toplam dört disk ve 1MB ile çalışıyor. Oyunumuz süper grafiklerle başlangıç yaparak bize bilgi veriyor. Tabii siz de benim gibi bu bölümü gördüğünüzde, ''offf be grafiklere bak'', gibilerinden laflar edeceksiniz ama oyunun arcade bölümünde terör gruplarının, uyuşturucu kaçakçılarının öbür dünyaya biletlerini kesmeniz için sizi kiralıyorlar. Takım toplam dört kişiden oluşuyor. Bu arada oyunun arcade bölümü (hatırlayanlar için) aynı Airborne Ranges gibi. Hemen oyunun başlangıcında Almanca, İngilizce, Fransızca arasında dil seçimi yapmanız isteniyor. Karşınıza bir liste çıkacak buradan özelliklerine bakarak takımınızı seçin. Esc ile edit name yaparsınız. Artık oyun ekranına geçiyorsunuz, burada dört tane seçenek var.

DIFFY.LEVEL yani zorluk derecesi

1. CONSCRIPT: Hedefiniz haritada belirtilmiş. Takımınızın malzemeleri iyi, kuvvetli. Düşman ise zayıf, tecrübesiz ve yavaş.

2. VETERAN: Adamlarınız gene çok iyi ama hedef haritada belirtilmemiş. Düşman iyi, modern araçları var ve nasıl kullanıldığını iyi biliyorlar, iyi dövüşüyorlar.

3. REGULAR: Adamlarınız modern silahlara sahip ama düşman gene çok iyi.

4. ELITE: Takımınızın çok iyi araçları var. Haritada hedef belirtilmemiş. Siz gene iyisiniz ama düşman çok iyi motive edilmiş, kuvvetli, iyi nişancı, zorlu, silahları süper.

Options bölümünü açıklamaya devam ediyo-

rum. İkinci seçenek Selecet Mission, şimdi görev seçimi yapacağız. Şu anda bir odadayız önümüzde dört çekmece var. Her çekmecenin içinde dört ayrı görev var ve her görev hakkında iki sayfa bilgi bir de görev haritası var. Bunlara bir göz atalım:

A. TROPICS

1. RESCUE P.O.W: Başkan gözden kaybolmuş. Haritadan bölgeye bakın, onu bulup kurtarın.
2. CROP FIRE: Göreviniz ekili olarak duran iki esrar tarlasına laser'i yerleştirmek.
3. DIARY 1991: Üst görev yöneticilerinin ilerisi için planladığı suikastin başarıyla gerçekleşmesini sağlamanız gerek.
4. ASSASINATION: Feodore Duorak adındaki bir suçluyu bulup öldürmeniz ise buradaki göreviniz.

B. ARCTIC

1. SABOTAGE: Teröristlere malzeme, silah götüren tırları ve bu tırların geçtiği köprüyü havaya uçurmanız gerek.
2. SUBATTACK: Buradaki göreviniz ise denizaltı harekatı ile ilgili görev ve harekat planlarını bulmak ve kaçırılan denizaltıyı ele geçirmektir.
3. SUBATTACK: Teröristler iki nükleer denizaltıyı kaçırmış. Adamlarınız bu iki denizaltıya L.T.D.S. patlayıcısını yerleştirmekle görevlendirildi.
4. WIPEOUT: Bu da 3. görev gibi ama burada açık havadasınız ve L.T.D.S. patlayıcılarını bütün depolara yerleştirmeniz gerekli.

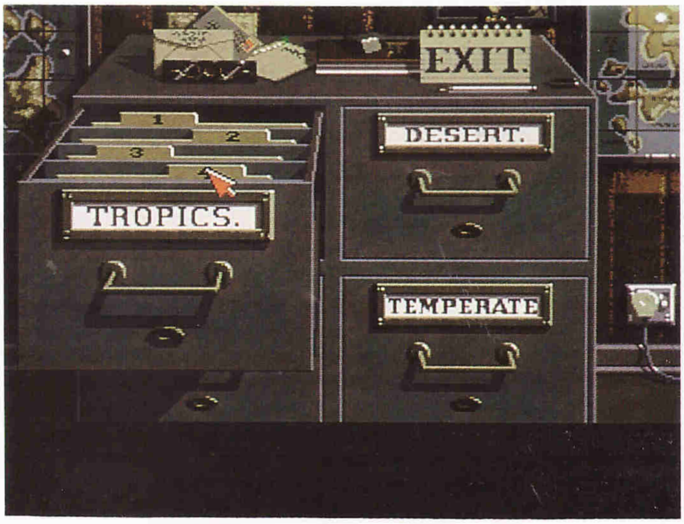
C. TEMPERATE

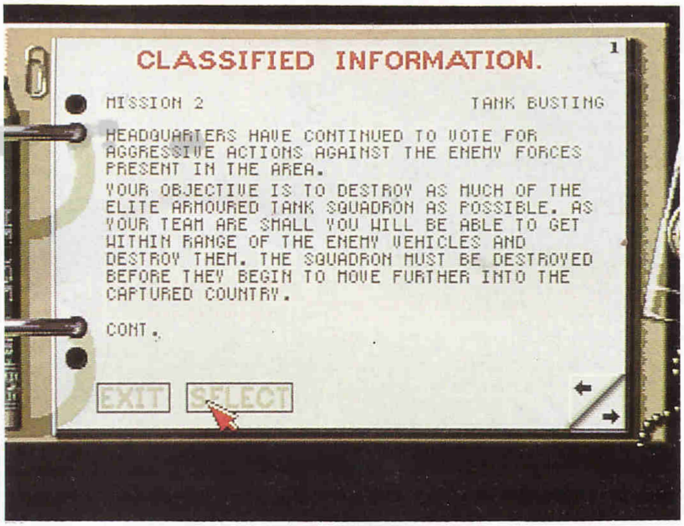
1. FUEL DUMPS: Düşmanın araçları ve makineleri için kullandığı benzinin depoları sizi bekliyor.
2. SCUD BUSTING: Scud rampaları teröristlerin eline geçmiş, sizin göreviniz bu rampaları bulup yok etmek.
3. THE COMPLEX: Bu görev biraz daha değişik. Bu sefer bir şey havaya uçurmayacaksınız. Düşmanın arasına sinsice gir:p bilgisayar işlemcisini bulup getirmeniz lazım.
4. POWERCUT: Teröristlerin ana bölgelerde bulunan güç santrallerine L.T.D.S. patlayıcısı yerleştirmeniz gerek.

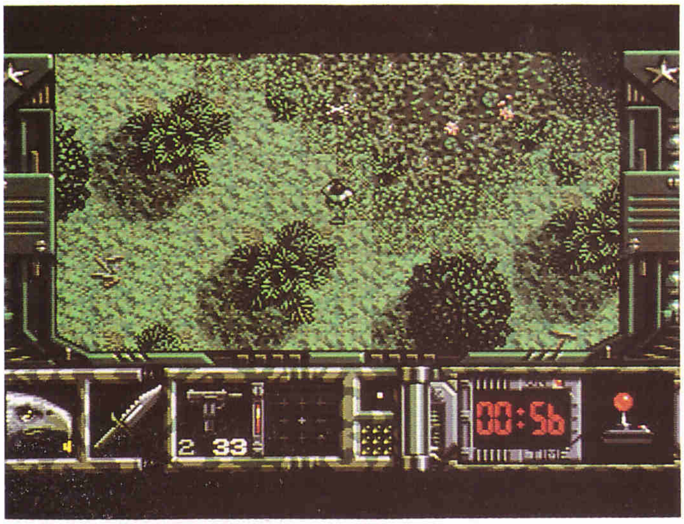
D. DESERT

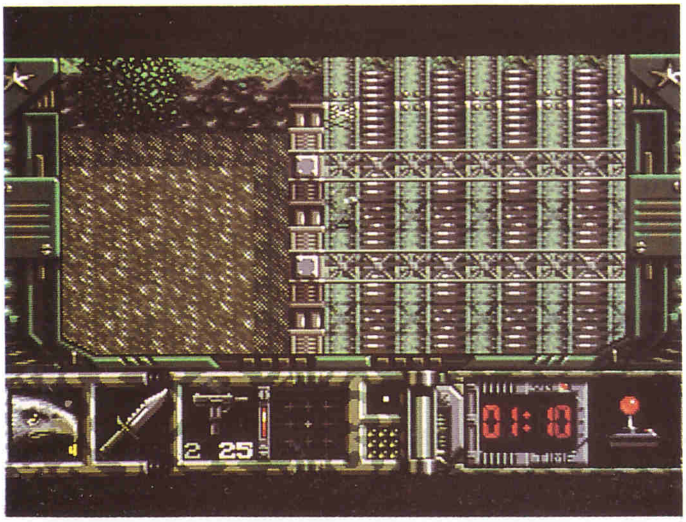
1. EGG NESTS: Amacımız düşmanın kurduğu makineli tüfek yuvalarını yoketmek.
2. TANK BUSTING: Amacınız çok iyi zırhlanmış terörist tanklarını etkisiz hale getirmek.
3. SUPPLY LINES: Sizin göreviniz laser'i bütün ana düşman tesisatlarına yerleştirmektir.
4. BLACK BOX: Adından da anlaşıldığı gibi kayıp helikopteri ve bu helikopterin karakutusunu bulup ele geçirmeniz gerek.

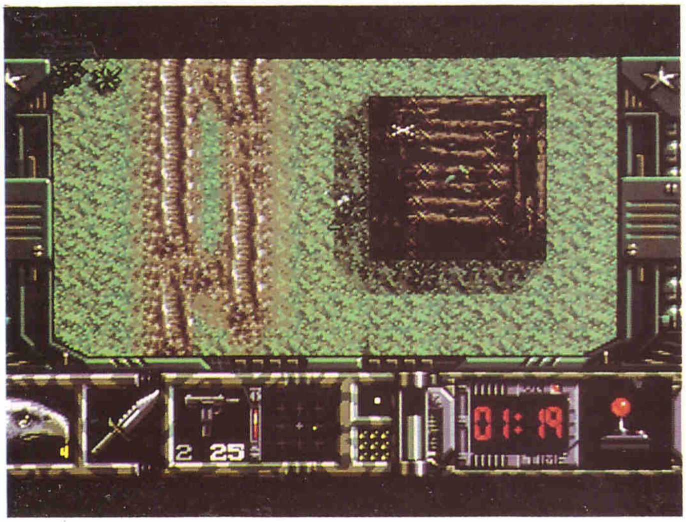
Artık görevimizi seçtikten sonra sıra takımı kurmaya geldi. Select Squad ile bu ekrana giriyoruz. Karşınızda toplam sekiz tane adam var. Sizin buradan dört kişi seçmeniz ve herbirine Tiger, Cobra, Eagle, Shark olarak takım adı vermeniz gerekli. Evet şimdi soldan sağa doğru adamları tanıyalım.











1. MIKE: Dayanıklılığı mükemmel, 33 kg, rütbesi çavuş, özelliği iyi nişancı ve bomba uzmanı olması.

2. IAN MAC KENSIF: Dayanıklılık mükemmel, 33 kg, rütbesi çavuş, özelliği iyi nişancı.

3. RAY MADDOX: Dayanıklılık vasat, 25 kg, rütbesi teğmen, özelliği otomatik uzmanı.

4. SAM NIMITZ: Dayanıklılık iyi, 27 kg, rütbesi onbaşı, özelliği bomba ve kamuflaj uzmanı.

5. BUTCH JOHNSON: Dayanıklılık vasat, 25 kg, rütbesi onbaşı, özelliği tüfek uzmanı.

6. LEWIS PULLER: Dayanıklılık iyi, 27 kg, rütbesi özel, özelliği kamuflaj ve roket uzmanı.

7. ALEX GRAY: Dayanıklılık iyi, 27 kg, rütbesi yüzbaşı, tabanca uzmanı.

8. NICK LAWLISS: Dayanıklılık iyi, 27 kg, rütbesi özel, elektronik otomatik uzmanı.

Adamları artık tanıdık ama bazı şeylere adam seçiminde dikkat etmeniz gerek. Bunlardan en önemlisi aldığınız göreve göre adam seçmeniz ve ikincisi adamların kg'sinin yüksek olmasıdır çünkü kg adamların taşıma kapasitelerini gösteriyor. Sıra silah ve techizat seçimine geldi. Select Weapons ile silah bölümüne giriyoruz. Burada Auto Arm ile otomatik ideal silahlanma veya Arm All ile hepsini yükleyebilirsiniz. Magazines ile şarjör sayısını arttırıp azaltabilirsiniz. Silahları tanıtırken sadece ağırlık ve tanelerini yazdım çünkü sizi bunlar ilgilendiriyor ama oynarken ekranda kalibresini de görebilirsiniz. En önemlisi ise adam seçimindeki gibi görevinize göre silah seçmenizdir. Artık silahlara gelelim:

BROWNING PISTOL: Tabanca, ağırlığı 2 kg, 13 atış yapıyor ve 6 şarjörü var.

GRENADE: Bomba, 2 kg ve 8 adet var.

LAW ROCKET: Roket, 8 kg ve 5 adet.

STERLING MAKİNELİ TABANCA: 3 kg, 34 atış yapıyor 3 şarjörü var.

ENGAGER MAKİNELİ TÜFEK: 4 kg ağırlığında, 30 atış yapıyor ve 5 şarjörü var.

REMOTE EXPLOSIVE: Uzaktan kumandalı bomba, 2 kg, 9 tane var.

LEE ENFIELD RIFLE: Otomatik tüfek, 10 atış, 5 şarjör, 1 kg ağır.

L.T.D.S.: Kuvvetli patlayıcı, 2 kg, 9 tane.

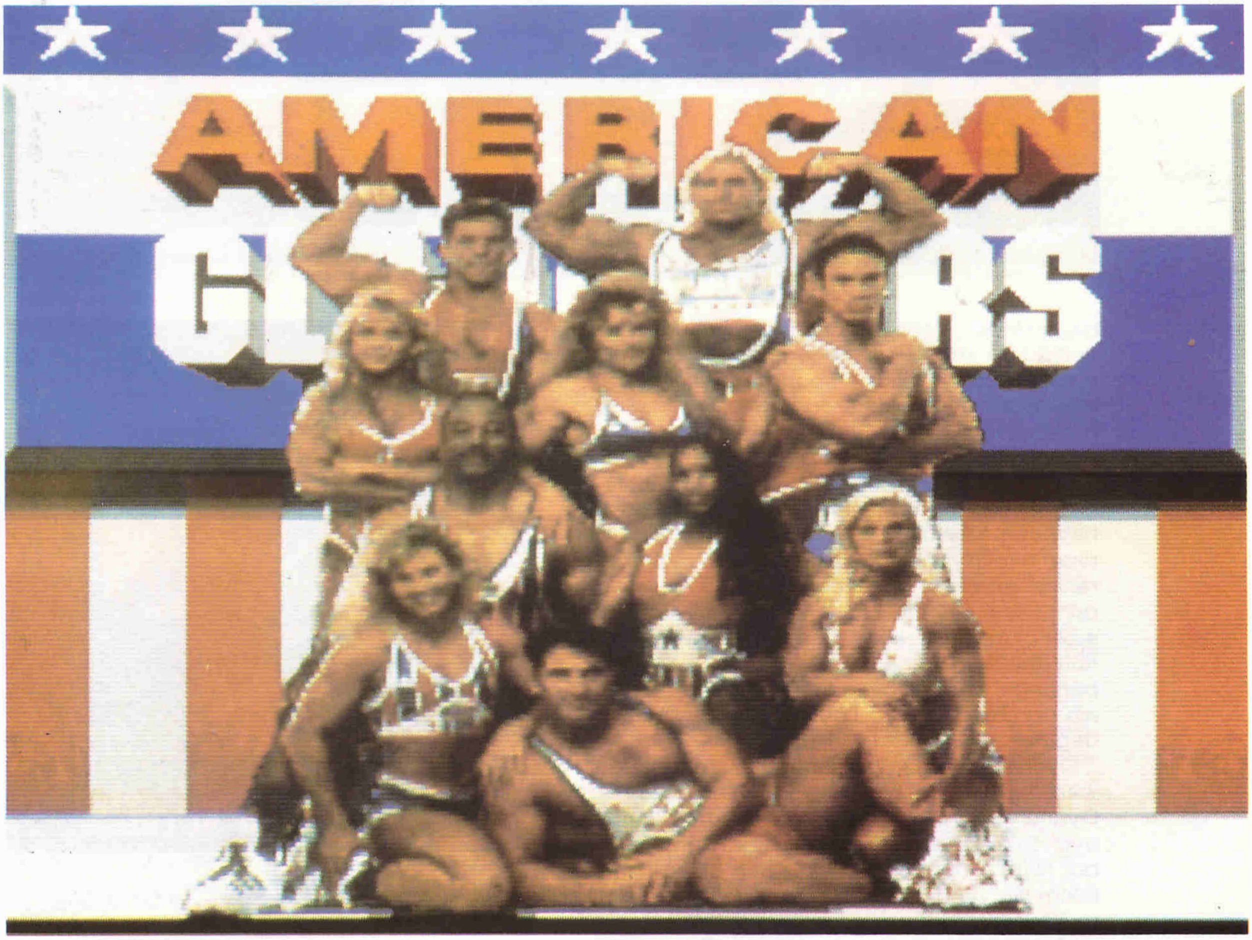
Sonunda oyuna başlayabilirsiniz. Umarım adamları ve silahları aldığınız göreve göre seçtiniz. Şimdi Enter Warzone ile savaş bölgesine girin, artık arcade bölümümüz başlıyor. Yönettiğiniz adam her yöne gidebiliyor, önündeki çarpı ile de gideceğiniz yönü ayarlayabilirsiniz. Fire ile ateş edersiniz. Ekran düzeninde en altta o anki silahınızı veya cephane durumunuzu görmeniz mümkün. Bunun dışında radar ve saatten de yararlanabilirsiniz. Tab ve Nümerik klavyeden artı, eksi tuşları ile silahlarınızı değiştirirsiniz, F1 SHARK, F2 TIGER, F3 COBRA, F4 EAGLE tuşları ile istediğiniz grubu yönetir eğer return'a basarsanız dördünü de aynı anda ekranda görürsünüz. Artık gerisi size kalıyor.

Special Forces arcade bölümü dışında her şeyi ile güzel bir oyun. Bu türü sevenler için çok iyi ve yeterli bir oyun. Eğer ATakımı'nı seviyorsanız, bu oyunu da seversiniz.

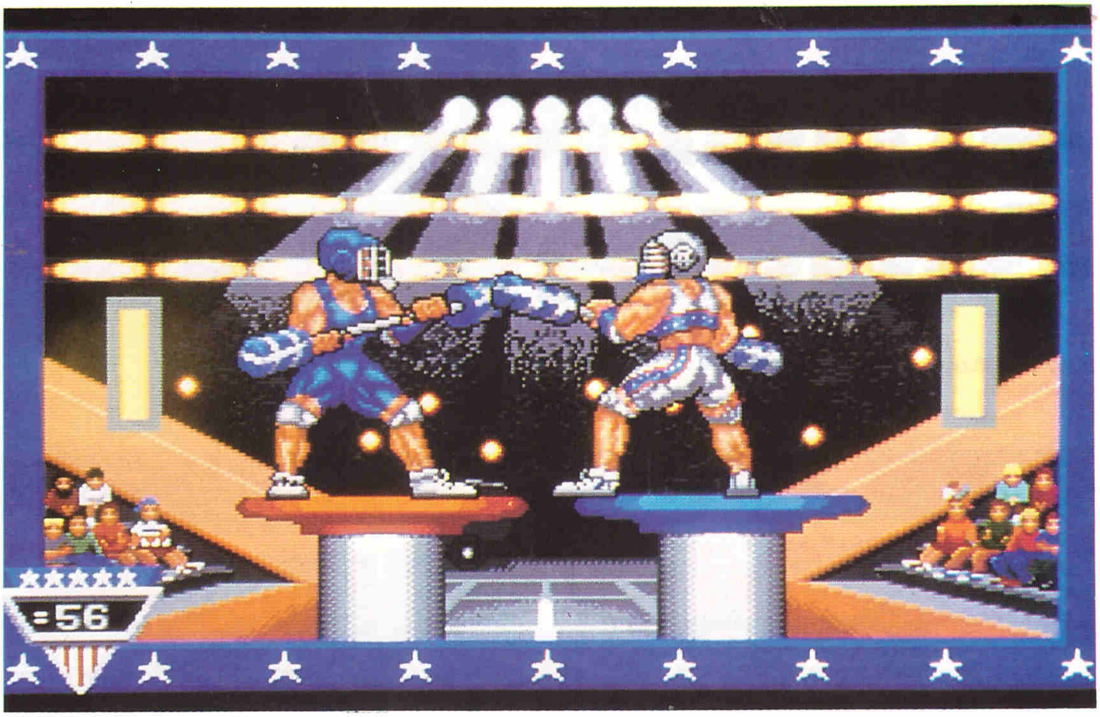
% 80

American Gladiators

Kemal Sanlav



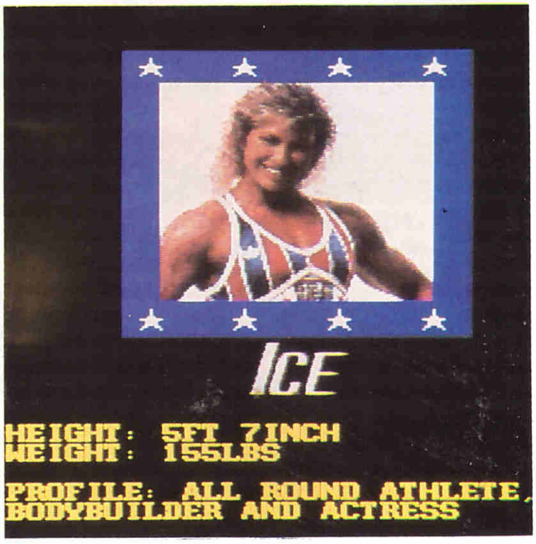
Televizyonculuk olayı gerçekten çok zor bir iş. İzleyicileri ekran karşısına bağlayıcı programları bulup onları beyaz cama kanalize etmek gerçekten yetenek isteyen bir konu. Özellikle çok kanalın antende olduğu ülkelerde bu olay başlıbaşına bir rekabet haline geliyor. Bu rekabetten hem şirketler hem de izleyiciler kârlı çıkıyor. İstatistiklere son derece düşkün olan Amerikalıların yaptığı ufak bir araştırmaya göre ekranda en fazla heyecan uyandıran görüntüler dikkati çekiyormuş. Durum böyle olunca yapımcılar tüm dikkatlerini bu konu üzerinde yoğunlaştırıyorlar. Doğrusu eğlenceyle heyecanı çok iyi sentez yapmayı becerebilen Amerikan Televizyonları bu işin tam profesyonelleri haline gelmişler. Yaptıkları programlar kandi sınırlarını bile aşarak diğer ülkelerde de gösterime girmekte. İşte bunlardan biri olan Amerikan Gladyatörleri halen ülkemizde gösterilmekte. Aslında çok basit kuralları olan bir takım oyununu belli bir heyecan düzeyine çıkarıp ekrana çok güzel yansıtmayı



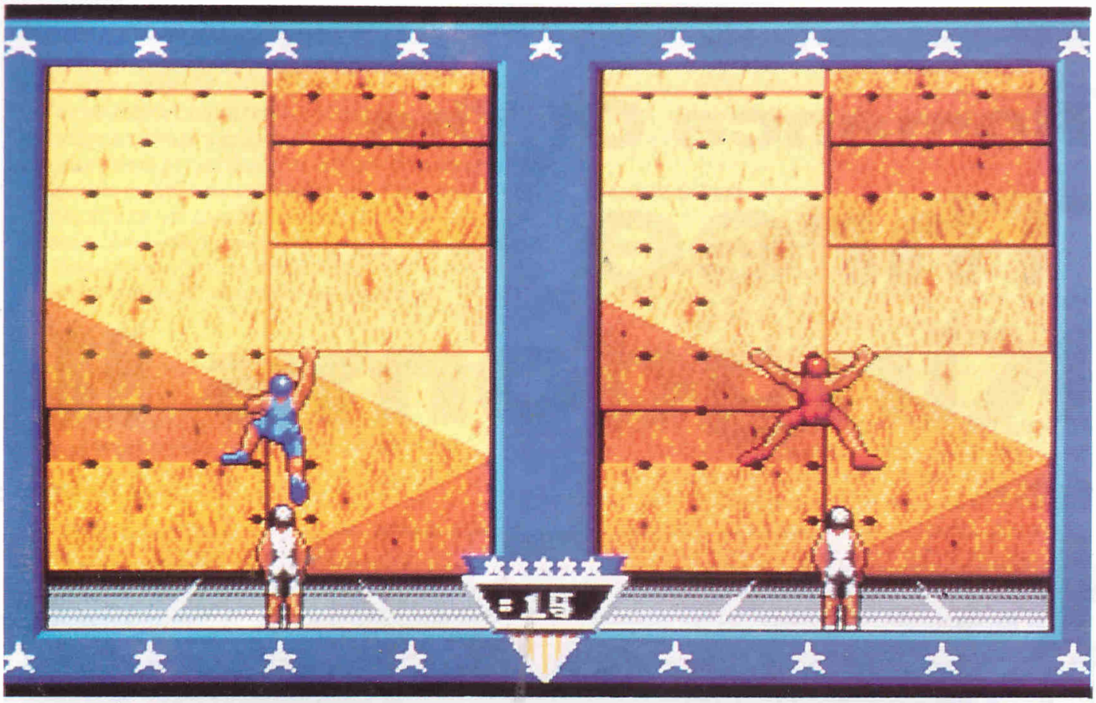
başarmışlar. Tabii bundan oyunda kullanılan tiplerin de katkısı kesinlikle göz ardı edilemez. Hepsi vücut geliştirme sporundan nasibini almış oyuncuların oluşturduğu takımlar insanın heyecanını ikiye katlıyor. Oyundaki amacınız gayet basit. Bu insan üstü oyunculara karşı çeşitli sınavlar vereceksiniz. Tam bir güç ve akıl gösterisine dönüşen oyunlar da en büyük heyecanı kuşkusuz izleyiciler duymakta. Amerikan televizyonlarında en çok izlenen programlar arasında gözüken bu oyunu bilgisayar dünyasına kazandırmamak doğrusu biraz haksızlık olurdu. Nitekim Gametek Software, oyunun ana kurallarına bağlı kalmak koşulu ile bir benzerini üretti. Heyecanın ve oynama zevkinin doruğa ulaştığı bu oyuna dilerseniz kısaca değinelim.

Oyun demin de dediğim gibi Gamatek Software tarafından üç disket olarak hazırlanmış. Oyunu yüklemeye başladıktan hemen sonra oyuncular kısaca size tanıtılacak. Gemini, Turbo, Nitro, Thunder ve Laser'den oluşan erkek takımının yanında Ice, Blaze, Lace, Gold ve muhteşem Zap'tan oluşan bayan takımı sizlere özellikleriyle birlikte tanıtılacak. Daha sonra adınızı girip oyundaki cinsiyetinizi belirleyeceksiniz. Go On seçeneğini seçtikten sonra oyuna başlamış olacaksınız.

Oyunumuzun ilk bölümünü eğer TV'den bu programı seyrediyorsanız mutlaka hatırlayacaksınız. Bu bölümde alanın karşısında size sürekli ateş edilecektir. Sizin amacınız bu atılan mermilere hedef olmadan çıkış kapısına kadar ilerlemek. Karşılaşma boyunca sizin siper olarak kullanabileceğiniz bazı engeller hazırlanmış. Atılan mermilerden korunmak için bu engelleri mutlak suretle kullanmanız gerekiyor. Çok seri bir şekilde hareket ederseniz başarıya ulaşabilirsiniz.



İkinci bölüm ise oldukça zevkli bir oyuna sahne olmakta. Bizzat gerçeğini oynamış olmamdan dolayı bu kısım benim en favori oyunum. Burada elinizde, ucunda minder bulunan sopalar olacak. Bir sehpa üzerinde elinizdeki bu silahla rakibinize saldıracaksınız. rakibinizin elinde de aynı tür bir silah olduğundan çok dikkatli olmanız gerekmekte. Amacınız rakibi vuruşlarınızla aşağı düşürmek olacak. Joystick'inizi seri bir şekilde sağa sola ve köşelere kullanırsanız başarılı olabilirsiniz. Ekranın hemen sağında ve solunda güç dengesini gösteren dereceler bulunmakta. Eğer size tanınan 60 saniyelik süreyi iyi kullanamazsanız o zaman derecelere bakılarak karar verilecek. Kimin derecesi daha iyi durumdaysa o müsabakayı kazanmış olacak.



Üçüncü yarışımız ise oldukça zor. Bu yarışta yüksekçe bir yerden iple aşağı atlayacağız. Amacımız elinde bir yastık tutan rakibimize sağlam bir tekme yapıştırmak ve onu aşağıya düşürmek. Tabi bunu yaparken ıska geçmekte imkan dahilinde. O yüzden hem mesafenizi hem de gücünüzü çok iyi ayarlamanız gerekmekte.

Bir sonraki yarışmamız ise diğerlerine oranla Bir parça daha kolay gibi. Bu yarışmada ekranın diğer kısmında kalan rakibimizle yarışacağız. Yarışın konusu da bir hayli ilginç. Bu yarışta duvara çok çabuk bir şekilde tırmanmaya çalışacağız. Yapacağımız tek şey bizim için ayrılan çıkıntıları çok iyi bir şekilde kullanmak olacak. bu çıkıntıların diziliş şekillerine göre hareketlerimizi ayarlamak zorundayız.

Beşinci yarışmamıza biraz fantazi katılmış. Bu oyundaki amacımız ekrana iri bir şekilde yansıyan topları idare etmek. Ekrandaki renkli kısımlara bu topları sokmaya çalışacağız. Tabi olay bundan ibaret olsa herhangi bir sorun yok. Bizi engellemek isteyen değişik toplara karşı da mücadele vermek zorundayız. Belli bir süre ile sınırlanan zamanımızda ne kadar çok isabet kaydedersek o kadar fazla puan alabiliriz.

Bir sonraki oyunumuzu yine ekrandan gayet iyi bir şekilde hatırlıyor olmalısınız. Çabukluğun ve gücün ön plana çıktığı bu oyunda ufaf ufak hazırlanan topları sepetlere sokmaya çalışacağız. Ekranın çeşitli yerlerine bu toplar yerleştirilmiş. Topları yerlerinden alıp rakiplerimizi ekarte ettikten sonra sepetlere sokmaya çalışacağız. Tabiki bu sırada zamanı da göz önünde tutmamız gerekiyor. Ayrıca rakiplerimizin savunma duvarını aşmak için de ayrı bir gayrete ihtiyaç duyacaksınız.

Son yarışmamız ise konusunu bir parça da olsa olimpiyatlardan almakta. Tam bir dekatlonun söz konusu olduğu bu oyunlarda gücünüzü sınır noktasına kadar zorlamanız gerekecek. Koşu ile başladığınız oyunda her türlü zorlukla karşılaşacaksınız. Yüksek ve eğimli bir duvara tırmanıp iple karşıya geçeceksiniz. Engellerden atladıktan sonar rakiplerinizi omuzunuzla saf dışı edeceksiniz. Bu parkuru tamamlamak gerçekten zor bir iş. Oyunların içinde en zoru bu bölüm diyebilirim.

American Gladiators son zamanların en zevkli oyunlarından bir tanesi. Birçok oyunu bünyesinde toplamış olması sıkıntıyı başarıyla önlemiş. Ayrıca grafiklerde ve ses efektlerinde görülen başarı da övülmeye değer. Bu programı televizyon ekranlarından zevkle izliyorsanız oyununu kaçırmayacağınıza eminim. Çünkü gerçeğine çok uygun bir şekilde hazırlanmış. Gelecek aya kadar hepinize hoşçakalın.

% 73

Romance Of The Three Kingdoms II

Fatih Al

Strateji oyunlarını sevenler KOEI firmasını bilirler. Bu firma yaptığı oyunlarda 'Pull Down Menu' sistemini kullanır. Daha önce de firmanın bu türde bazı oyunlarını tanımıştık. Örneğin ''Nobunaga's Ambition'', ''Bandit Kings of Ancient China'' ve ''Genghis Khan'' bunlardan bazılarıydı. ''R.O.T.K II''de oynanış bakımından hiçbir farklılık göstermiyor. Yalnız ''R.O.T.K I''de her seçeneğe bir sayı verilmişti. İkincisinde ise biraz önce bahsettiğim 'Pull Down Menu' sistemi kullanılmış.

Amacınız ise, dağılmış ve beyliklere ayrılmış Çin'i yeniden birleştirerek imparator olmak.

Oyunun başındaki seçenekler şunlar:

START A NEW GAME: Yeni bir oyuna başlamak.

LOAD A SAVED GAME: Daha önce kaybettiğiniz bir oyunu yüklemek.

QUIT GAME: Oyundan çıkmak.

Yeni bir oyuna başlamak için önce 189-220 yılları arasındaki altı senaryodan birini seçmelisiniz. Ardından ister onbir liderden birini seçer, isterseniz kendiniz bir lider yaratabilirsiniz. Eğer kendiniz bir lider yaratmak isterseniz sırasıyla adamınızın ismini, doğduğu ayı-günü, yaşını, cinsiyetini, özelliklerini (8 tuşu artırma-

ya, 2 ise azaltmaya yarar) ve son olarak idare edeceğimiz vilayeti seçmelisiniz. Bu arada yukarıda adamımızın fotoğrafı çıkar. Sonra bize bir yardımcı isteyip istemediğimizi sorar. Evet derseniz sırasıyla yardımcınızın ismini, yaşanı ve cinsiyetini belirlersiniz. Lider yaratmayla ayarlamalarınızı yaptıktan sonra yine sırasıyla oyunun zorluk derecesini, diğer devletlerin birbirleriyle yaptıkları savaşları izlemek isteyip istemediğiniz ve oyunun tarihsel akımına mı bırakılacağını yoksa bunu bilgisayarın kendisinin mi belirleyeceğini ayarlarsınız.

Şimdi de oyun menülerine gelelim:

FILE

Restart Game: Oyuna yeniden başlamak.
Save Game: Oyunu kaydetmek.
Quit Game: Oyundan çıkmak.
Quit Player: Bir oyuncuyu çıkartmak.

GENERAL

Appoint Governor: Vali tayin etmek. Bir vilayette bulunan komutanlarınızdan birini o vilayete vali olarak atarsınız. Bunun için ekrana da o vilayetteki komutan listesi ile komutanların sadakat dereceleri belirir.

Appoint Advisor: Vezir tayin etmek. Yine seçeceğiniz bir komutanınızı vezir olarak atarsınız.

Dismiss Advisor: Veziri görevden almak.
Advice: Vezire danışmak.
Rumors: Söylentiler. bu söylentilere her zaman inanmamalısınız.

Visit Doctor: Doktoru ziyaret etmek. Özellikle savaştan sonra giderseniz size, endişe etmemenizi yaralarınızın sarılacağını söylüyor.

Go into Exile: Kendinizi sürgüne göndermek.

Rest: O ayki işleri bitirip dinlemek (tur döndürmek).

DOMESTIC

Find General: Vilayette komutan aramak. Eğer bir komutan bulursanız bu komutan 'Free General' listesine ekleniyor. Komutanı arama işinin kim tarafından yapılacağını da siz belirliyorsunuz. Burada da komutanlarınızın 'etkileme gücü' yani 'Charisma' önemlidir.

Recruit General: Komutanı işe almak. Eğer başka bir devletin komutanını işe almak isterseniz onu özel ziyaretle, atla, mektupla veya altınla kandırmanız gerekir. 'Free General' listesinden birisini işe almak isterseniz yine aynı yöntemlerle onu da kandırmalısınız. Burada 'Charisma' çok önemlidir. Yalnız, başka ülkelerin komutanlarını almak, kısaca çalmak isterseniz bunu sadece lider olarak sizin bulunduğunuz vilayetten yapabilirsiniz.

Dismiss General: Komutanı işten çıkartmak. Bu komutanlar sonradan 'Free General' listesine eklenir.

Reward General: Komutanı ödüllendirmek. Bu size olan bağlılıklarını artırır. Ödüllendirmeyi ya siz ya da valiniz yapabilir. Bunun içinde verilecek hediyeyi (at, altın ve yazılı belgeler) se-

GÖZLEM BİLGİSAYAR'dan

SÜPER YAZ KAMPANYASI

PEŞİN VEYA TAKSİTLERLE

Commodore

AMIGA

✓ ARTIK SİZİN DE BİR BİLGİSAYARINIZ OLSUN

✓ YARATICILIĞINIZA SINIR TANIMAYIN

TELETEKNİK * YETKİLİ SATICISI VE * YETKİLİ SERVİSİ
GÖZLEM BİLGİSAYARDA TÜM COMMODORE ÜRÜNLERİ İÇİN
YAN ÜRÜNLER VE TÜM SORULARINIZ İÇİN CEVAPLAR VAR!
BİR TELEFON YETERLİ (4) 4353090-4353091

*Telefonla veya mektupla siparişlerinizde bilgisayarınızın modelini ve kullandığınız yan ürünleri mutlaka belirtiniz.
*Ücretsiz liste isteyiniz.

GÖZLEM BİLGİSAYAR
BAYINDIR SOKAK 5/12 (ZAFER ÇARŞISI ARKASI)
TEL:(4) 4353090-91
FAX:(4) 4340813
YENİŞEHİR/ANKARA

çersiniz. Yazılı belgeler komutanlarınızın zekasını (Inteligence) artırır ve sadece vezsir tarafından verilebilir.

Buy Horses: At satın almak. Komutanları ödüllendirmenin ve kandırmanın en iyi yoludur.

Ruy Food: Yiyecek almak.

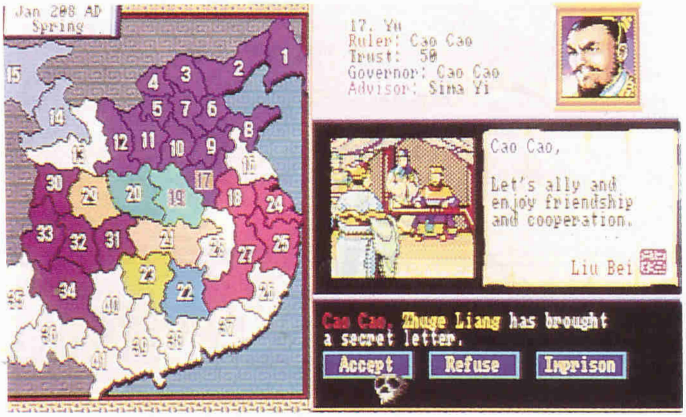
Sell Food: Yiyecek satmak.

Give to Citizens: Halka yiyecek dağıtmak. Bu da onların size olan bağlılıklarını arttırır. Önce dağıtılacak komutanı sonra da yiyecek miktarını belirlersiniz. Burda da 'Charisma' önemlidir.

Special Tax: Halka özel vergi uygulamak. Size olan bağlılıklarını azaltır.

Cultivate Land: Yiyecek üretmek için gereken alanlarının artırılmasıdır. Bu iş için sizin belirleyeceğiniz miktarda para harcamalısınız. Ne kadar çok para verirseniz alanlar o kadar çok artaracaktır. İşi yapacak olan komutanın zeka derecesi önemlidir.

Flood Control: Nehir taşkınlarını önlemek amacıyla set yapmaya yarar. Bunun için de



zeki bir komutan ve harcayacağı parayı ayarlamalısınız.

Send Goods: Kendi vilayetleriniz arasında yiyecek veya para aktarımı sağlar. Kervana kumanda edecek bir komutan seçmelisiniz. Önemli olan özellik 'War'dır. Komutan, malları gideceği yere ulaştırdıktan sonra, yola çıktığı vilayete geri döner.

DIPLOMACY

Form Alliance: İstediğiniz bir lidere dostluk önermek. Size, güvenirlikleri ve sizle olan düşmanlıkları hakkında bir liste verir. Siz buradan istediğiniz lideri sonra da haberciyi seçersiniz. Habercinin etkileme gücü yüksek olmalıdır.

Cancel Alliance: Yine listeden istediğiniz bir liderle aranızdaki dostluğu bitirebilirsiniz.

Marriage: Kızınızı bir lidere eş olarak teklif etmek. Bu aranızda çok güçlü bir dostluk sağlar. Seçeceğiniz haberci ve özelliği aynıdır.

Gift: Literlere hediye göndermek. Aranızdaki düşmanlığı azaltır. (CHR)

Threaten: Liderleri tehdit etmek. (CHR)

Delegate: Kendi vilayetlerinizin yönetimini belirlemek. Direkt kontrol altında mı olacak yoksa bir vali tarafından mı yönetilecek. Vali yönetecek ise uygulaması gereken politika, bir vilayete taşıma yapılıp yapılmayacağı, bir başka devlete saldırılıp saldırılmayacağını belirlersiniz.

MILITARY

Hire Soldiers: Asker sayısını arttırmak. Her asker bir altına ve belli miktar yiyeceğe malolur ve halktan alınır. Çok kişi alırsanız bazen halkın bağlılığının düşmesine yol açar. Bu iş için de bir komutan seçmelisiniz.

Reassign Soldiers: Komutanlarınız arasında asker transferini sağlar. Bu işi de bir komutan yapar. Fazla askerleri bırakabilirsiniz.

Train Soldiers: Askerlerinizi eğitmek. Hangi komutanın, kendi askerlerini eğiteceğini seçersiniz. (WAR)

Buy Weapons: Ordunuza silah almak. Yine bir komutanı kendi askerlerini silahlandırması için seçersiniz.

Build Fort: Kale inşa etmek. Vilayetlerin savunmasını artırır.

Move General: Komutanlarınızı boş alanlara gönderip orada vilayet kurdurabilirsiniz. Veya vilayetleriniz arasında transfer ettirebilirsiniz. Bunun için gidecek komutanları seçmelisiniz. Listede komutanların asker sayısı verilir.

Joint Invasion: Bir ülke ile müttefik olup başka bir ülkeye saldırmak. Fakat savaş sonunda eğer kazanırsanız size yardım eden ülkeye belli bir miktar para ve yiyecek vermeniz gerekir. Aynı şey, eğer siz yardım eden durumdaysanız, sizin için de geçerli. Bu sefer müttefik olduğunuz ülke size karşılığını öder. Önerinizi iletmek için bir haberci seçmelisiniz. (CHR)

Go to War: Savaşa gitmek. Saldırmadan önce savaşacak komutanlarınız, yanınıza alacağınız para ve yiyecek miktarını ve orduya kimin kumanda edeceğini (LOY) belirlemeniz gerekir.

ESPIONAGE

Infiltrate: Bir ülkeye seçtiğiniz bir komutanınızı sırasıyla saklamaya, kontrol etmeye ve geri çağırmaya yarar.

Riva Tigers: Başka ülkelerin komutanlarını kışkırtmaya, ayaklandırmaya yarar. (CHR)

Tiger and Wolf: İki ayrı ülkeyi birbirine düşürmeye yarar. (CHR)

Bribe: Bir ülkenin komutanına rüşvet verirsiniz. Kabul ederse, ona savaşta da rüşvet verirseniz hemen sizin tarafınıza geçer. (CHR)

Forged Letter: Başka bir ülkenin komutanına yanlış bir mektup vererek lideriyle arasının açılmasını sağlar. (CHR)

VIEW

Generals: Komutanlarınızı görmeye ve incelemeye yarar.

Your Territory: Ülkenizi ve elinizdeki vilayetlerin genel durumunu verir.

Other Provinces: Diğer vilayetleri incelemeye yarar. Eğer size ait olmayan bir vilayeti incelemek isterseniz size kimin casusluk yapa-

cağı sorulur.

General Summary: Komutanlarınızı bir liste üzerinde ordularıyla görmenizi sağlar. ayrıca burada komutanlarınızın sadakati (LOY), etkileme gücü (CHR), bilgisi (INT), savaş yeteneği (WAR) ve adam sayısı (MEN) hakkında bilgi yer alır.

Military Summary: Onrduları, komutanlarını, silah durumlarını ve eğitim düzeylerini gösterir.

Data Order: Diğer özellikler. (CHR, INT WAR...)

Battle Map: Vilayetin fiziki haritasını verir.

Şimdi biraz da savaş menüsünden sözedelim:

FILE: Ana menüdeki 'file' ile aynı.

MOVEMENT

Normal Move: Normal hareket etmenizi sağlar.

Move Enemy: Düşman ordusunu yerinden hareket ettirmenizi sağlar.

ATTACK

Normal Attack: Normal saldırı.

Simultaneous Attack: Komşu karedeki düşman ordusuna tüm birlikleriniz teker teker saldırır.

Fireball: İstediğiniz bölgede yangın çıkartmanızı sağlar. Bunu ordular üzerinde kullanarak saldırabilirsiniz.

Charge: Tam olarak düşman ordusunu içten yarmaktır. Ordunuz bir yönden saldırır ve zıt yönden çıkar. (veya çıkmaz) En çok kayıp verdiren veya aldıran saldırı türüdür.

SPECIAL

Reinforce: Takviye kuvvet getirmeye yarar. Bir komutanınızı bir dost lidere gönderir ve takviye kuvvet istersiniz.

Dribo: Karşı tarafın komutanlarına sizin tarafınıza geçmeleri için rüşvet teklif etmek.

View: Savaş alanında gözüken orduları incelemek.

Flee: Savaştan kaçmak. Kaçacak orduyu ve kaçacağı yeri belirlersiniz. Ordu kaçmayabilir ve ordu kumandanı yakalanabilir. Eğer kumanda ordusu kaçar, yok edilir, kumandan esir düşer veya ölürse savaşı keybedersiniz.

Wait: O el hibçir şey yapmadan olduğunuz yerde beklersiniz. Bu size hareket puanı kazandırır.

Evet menülerin tanıtımı bu kadar. Gerçi oyun esnasında karşınıza bir sürü ufak çaplı küçük menüler çıkacak. Ama bunlar genellikle ''itiraz et, kabul et, öldür, tutukla, izin ver, imha et'' gibi ufak yanıtlarla geçilebilecek menüler. oyunda size sık sık dostluk teklifleri gelir. Bazen de topraklarınızdan geçen bir haberciyi durdurur, taşıdığı mektubu okur sonra mektubu ister bırakır ister imha eder veya isterseniz haberciyi tutuklatabilirsiniz. Bunların dışında sizleri bekleyen bir sürü felaket var. Salgın hastalıklar, çekirge sürüleri, nehir taşkınları bunlardan bazıları. Ekran düzenine gelince; Solda ana harita, üstte sizin hakkınızda bilgi, sağda ise vilayet hakkında bilgiler içeren bir bölüm bulunur. Burada vilayette kaç kişi yaşadığını, yiyecek stoğunu, nüfusu, asker sayısını, serbest veya emrinizde çalışan komutanları, nehrin güvenliğini, at sayısını, paranızı ve halkın sadakatini görebilirsiniz. Sol üst köşede ise takvim yer alır. Yiyecek, para, asker ve komutan sayısını belirten bir başka menü de savaşta, ekranın sağ kısmında liderlerin resimleriyle çıkar. Savaşta bir başka önemli husus da hava şartlarıdır. Rüzgar, estiği yönde yangının yayılmasını, yağmur ise ateşin sönmesini sağlar ki, kimi zaman düşman ordularını yerlerinden kıpırdatmanın tek yolu budur. Savaşlarda kaleler ordulara büyük yarar sağlar ve zarar almalarını güçleştirir. Her ordu en çok on bin kişiden oluşabilir ve bir komutan yalnız tek bir orduya kumanda edebilir. Oyunda sık sık olan başka bir olay da komutanların devamlı taraf değiştirmeleridir. Eğer kendi komutanlarınızı kaybetmek istemiyorsanız sadakatlerini arttırmak için sık sık hediyeler verin ve bence en uygunu at. Bunun yanında güve-

nirliliğiniz de önemli. Yani bir ülkeyle önce dost olup sonra onu arkadan vurursanız size olan güven çok düşüyor ve bu da sizin başkalarıyla yapacağınız anlaşmaları engelliyor. Senaryolar için pek bir şey söyleyemem. Yalnız zaman ilerledikçe zorlaşıyorlar. Ayrıca bir turda yapabilecekleriniz komutanlarınızın sayısıyla sınırlı. Yani seçilen her ikon için bir komutanınızı kullanmalısınız ve bir de turda bir komutanı yalnız bir defa kullanabilirsiniz. ''File'' ve ''View'' menüleri bu kuralın dışındadır.

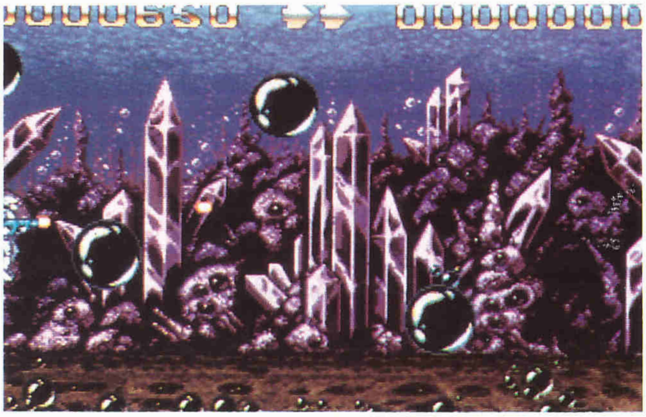
Sonuç olarak ''Romance of the Three Kingdoms II'' KOEI'nin diğer oyunlarını hiç aratmıyor. Hem de grafik olarak şimdiye kadar yaptıklarının en iyisi.

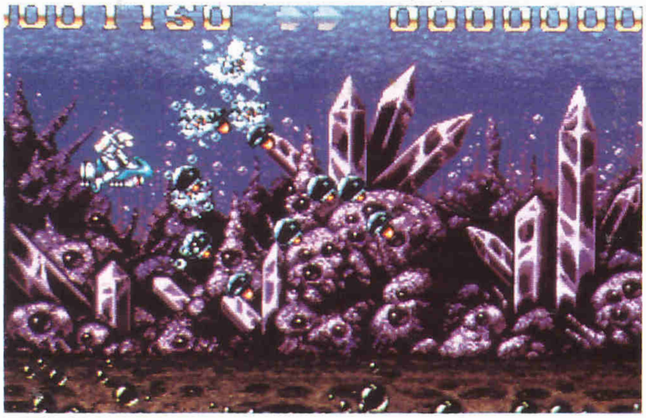
Güzel bir menü sistemi, savaşlarla beraber artık ekonominin de baş gösterdiği bir strateji. Strateji severlerin listesine ekleyebileceği nefis bir çalışma.

Gözucuyla

STARUSH

Merhaba Shoot'em Up'çılar. Yazıya böyle başladım çünkü oyunumuz iyi bir shoot'em up. Şimdiye kadar birçok shoot'em up gördük, Starush'ı bunların arasında en iyiler kategorisine koyabiliriz. Starush çok iyi grafiklerle donatılmış ve oyuna uygun müzik yapılmış bütün bunlar Starush'ı güzelleştiriyor. Oyun 2 disk ve 1 MB. Şimdi oyuna geçelim. En başta güzel grafiklerle, bize oyunun konusu veriliyor. Burayı geçmeden izlemenizi tavsiye ederim. Bu arada müzik de gayet güzel bir şekilde grafiklere eşlik ediyor. Neyse, bir gezegen patlayıp dörde ayrılıyor. Oluşan dört parça oyunun level'larını oluşturuyor. 'Start Game' ile oyuna başladıktan sonra 'Change Options' ile bir veya iki oyuncu, efekt veya müzik ve klavye ile joystick arasında seçimler yapıyorsunuz. Bu arada klavye ile oynamak isteyenler için cursor tuşları ve fire için spacebar'ı kullanmaları gerekli. P ile pause edebilirsiniz. Başta da söylediğim gibi oyun dört bölümden oluşuyor. Bunlar:





1. FIRE LEVEL: Ateş bölümü. Değişik yaratık ve makineler saldırıyor.

2. EARTH LEVEL: Dünya bölümü. Fire level'a benziyor.

3. AIR LEVEL: Hava bölümü. Uçaklar ve güdümlü füzelere öbür yaratıklar eşlik ederek size saldırıyorlar.

4. WATER LEVEL: Su bölümü. Solucanlar, denizyaratıkları ve diğerleri sizi bekliyor.

Şimdi oyun ekranına gelelim. Oyuna başladığınızda altınızda supe bir alet var bununla uçabiliyorsunuz. Ama herhangi bir yaratığa değerseniz aracınızı kaybediyorsunuz. Bu sefer sırtınıza takılı olan bir jet tüpü ile oyuna gene uçarak devam ediyorsunuz. Bundan sonraki hatanızda ise oyuna tabanvay olarak devam edersiniz. Oyuna koşarak devam ederken yapacağınız bir hata ile artık araç yerine haklarınızı kaybedersiniz. Oyun esnasında yolunuza extra life, değişik silahlar, makineler, kalkan vb. birçok şey çıkıyor. Bunlar oyun esnasında çok işinize yarıyor ve sizin işinizi kolaylaştırıyor.

STRIKER

Merhaba sevgili arkadaşlar. Bu ay sizlere gözucuyla köşesinde bir futbol oyunu ile sesleniyoruz. Bu ay elimize her zamankinden daha fazla futbol oyunu ulaştı. Avrupa'nın en gözde firmaları birbiri peşisıra bombalarını patlatmaya devam ediyorlar. Uzun bir zamandır elimize böylesine yüklü bir oyun partisi geçmemişti. Bunların içinden bu özel köşe için bir futbol oyunu seçtim. Birazdan ana hatlarıyla kısaca bahsedeceğim oyunun geniş bir açıklamasını önümüzdeki sayıda bulabilirsiniz. Şimdilik kısa bir geçişle oyunumuza şöyle bir göz gezdirelim.

Oyunumuz başarılı bir futbol oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Ülkemizde AMIGA'sı olup da Kick Off oynamayan bulunduğunu pek tahmin etmiyorum. Çok sevilen bu oyun aynı ilgiyi Avrupa piyasasında da görmekte. Durum böyle olunca firmalar yaptıkları çalışmalarda üç aşağı beş yukarı bu çalışmayı örnek almaktalar. İşte Striker'da oldukça Kick Off'a benzer bir oyun. Görüntüyü ekrana getiren kamera bu sefer sahaya belli bir açı yaparak çekimini gerçekleştirmekte. Bu da daha geniş bir alanı izleme imkanı veriyor. oyuncuları kontrol etmek ise oldukça kolay. Ama gol atmak da bir o kadar zor.

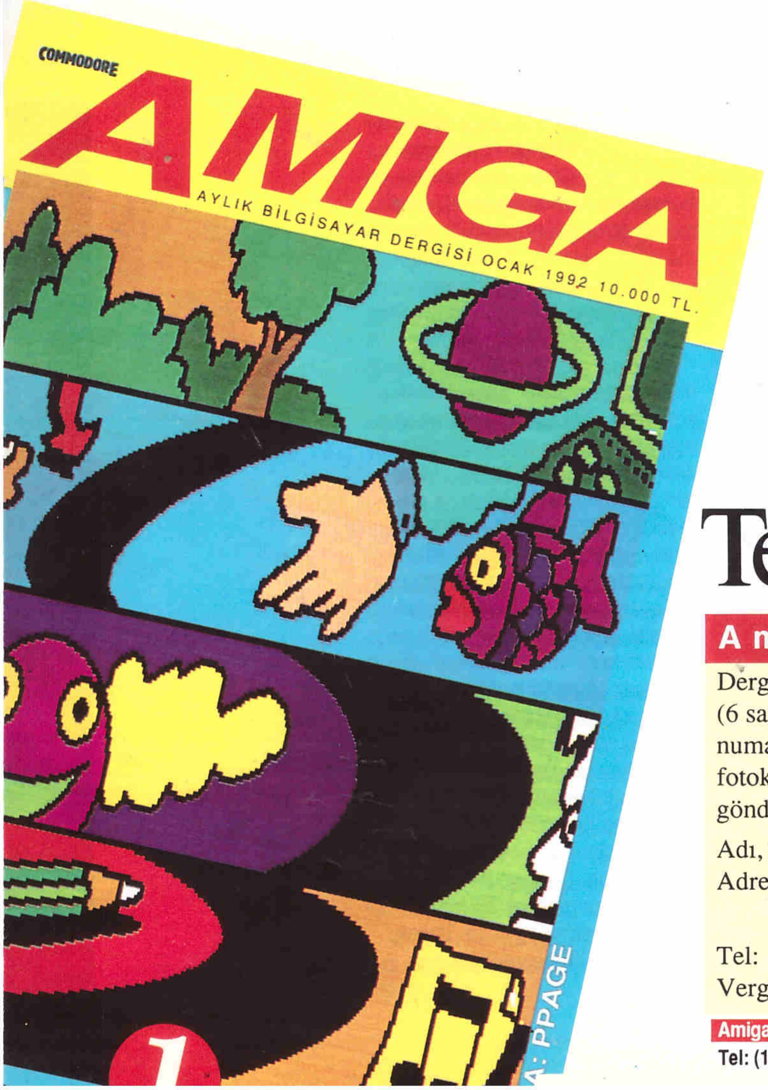
Özellikle kalecilerin yaptıkları hareketleri gördüğünüzde hepiniz hayran kalacaksınız. Özellikle korner atışlarına bu oyunda çok önem verilmiş. Eğer oyunu bilgisayarınıza karşı oynuyorsanız mutlaka kornerler için bir önlem almanız gerekecek. Çünkü kafa atarak gol yapma yüzdesi bu oyunda bir hayli fazla. Her oyunda olduğu gibi Striker'da da bir takım değişiklikler yapmak koşuluyla oyuna renk katabiliyorsunuz. Bir takım menüler yardımıyla oynadığınız takımdan sahaya kadar bu değişiklikleri gerçekleştirebilmeniz mümkün. Durum böyle olunca oyun daha da fazla güzelleşiyor. Grafik bakımından insanın aklına 'daha iyi olabilir miydi?' diye bir soru takılsa da yine de vasatın üstünde bir performans sergilemekte.

Bu kadar tatlı bir oyunu birkaç cümle ile açıklamak inanın çok zor. En iyisi siz bu oyundan haberdar olun ama gelecek aya sakladığım geniş açıklamasını merakla bekleyin. Oyunu almak için bu yazıyı sakın kaçırmayın ve bizi izlemeye devam edin...

BONANZA BROS

Bonanza lafını duyanların aklına hemen yıllar önce televizyonlarda oynanan ve birçok Avrupa TV'sinde hâlâ gösterilen ünlü kovboy dizisi akla gelecektir. Doğrusu oyunun disketlerini ilk olarak drive'ıma yerleştirirken hep kovboyları konu alan bir oyun bekliyordum. Ama oyunla karşı karşıya geldiğimde ne kadar yanıldığımı anladım. Oyun son zamanlarda gördüğüm en şamata oyunlardan biri. Platform oyunları kategorisine sokabileceğimiz Bonanza Bros'ta olaylar çok karışık bir şekilde gelişiyor. Dedektif olmanıza rağmen ve üstüne üstlük kanunların savunucuları durumundayken bu oyunda hırsızlık yapacağız. Nasıl mı?

Oyunun tiplerini gördüğünüz an zaten yüzünüzdeki tebessüm ister istemez artacaktır. Doğrusu böylesine ilginç tipleri nereden bulurlar insanın aklı bir türlü almaz. Özellikle sakar ahçılar oyunun konsantrenizi allak bullak edecektir. Toplamanız gereken eşyaları birer birer alıp arkanızdaki torbaya atacaksınız. Tabii işin bu yanı kolay. Güvenlik görevlilerinden kaçmak insanı bir hayli zorluyor. Ellerindeki silahlarla sizi oyun boyunca bir sürü polis kovalayacaktır. Bunlardan kaçmak için siz de silahınızı kullanacaksınız ama bu yeterli olmayacak. Zaman zaman saklanarak, zaman zaman zıplayarak bu kaçış olayını gerçekleştireceksiniz. Oyunumuzun özellikleri bu kadar mı? Tabiiki hayır. Oyunun geri kalan bölümlerini geniş bir biçimde okumak istiyorsanız bir ay sabredin. Oyunun bomba gibi bir tanımı gelecek ay bu sayfalarda. Bir dahaki aya görüşmek üzere şimdilik hoşçakalın...



*Amigacıların dergisi de **Amiga**!*

***Amiga Dergisi** yaratıcılığa ve yaratıcılara sınır tanımayanlar için...*

*Program açıklamalarından oyun tanıtımlarına, bilimsel yazılardan ipuçlarına veya hoş sürprizlere, Amigacıların aradığı herşey **Amiga Dergisi**'nde var!*

*Siz de **Amiga Dergisi**'ne abone olun, sınırsız yaratıcılığın dergisi evinize gelsin.*

Teleteknik

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:

Adresi:

Tel: Tarih: İmza:

Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5

PROFESYONEL İŞ İSTASYONU

- Commodore 64
- Amiga 500 - 500 Plus
  Amiga 2000 - 3000
- Commodore PC
- Commodore Notebook
- Commodore Printer
- Novell/Netware Uygulamaları
- Bilgisayar Masa Çeşitleri
- İş-Eğitim-Oyun-Utility Programları
- Tamir ve Bakım Servisi ve Her Türlü Bilgisayar Aksesuarları

Mesleğiniz ne olursa olsun, artık sizin de bir " **Profesyonel İş İstasyonu** " na ihtiyacınız var. **Amiga bilgisayarlarla** yapmak istediklerinizi hızla, mükemmel biçimde gerçekleştiren özel yazılım ve işiniz için gerekli **yan donanımlarıyla** bir sistem oluşturan " **Profesyonel İş İstasyonu** " nuz, size yalnızca zaman değil, olağanüstü verimlilik kazandırıcaktır.

Amigalar, benzersiz yetenekleri kadar, kolay kullanılmasıyla da etkinliğinizi arttıracaktır. " **Mause** " ve kullandığınız programı yönlendirme olanağı sağlayan " **menü** " ler, " **Profesyonel İş İstasyonu** " nuzla aranızda hızlı, mükemmel bir iletişim sağlayacak sistemi kurduğunuz gün sonuç almaya başlayacaksınız.

DONANIM • YAZILIM • EĞİTİM • BAKIM ONARIM • DANIŞMANLIK

ASPERKAN

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

ŞİŞLİ: Büyükdere Cad.
Şimşek Apt. No. 3 D. 1
İstanbul
Tel: (1) 241 02 17
241 02 18
Fax: (1) 246 84 05

SİRKECİ: 4. Vakıf Han
Asma Kat No. 1 - 11
İstanbul
Tel: (1) 513 10 26
513 10 34
Fax: (1) 513 15 17

Küçük Amigacılar için çok özel öğretmenler:

Teleteknik AMIGA Eğitim Programları Dizisi

Sihirli Disketler

Evlerinde Amiga 500 bilgisayarı olan küçükler yaşadı!

Sihirli Disketler dizisi programlarıyla şimdi 5 yaşına basmamış miniklerden 11 yaşındakilere kadar bütün küçük Amigacılar, resim yapmaktan yazı yazmaya, aritmetikten coğrafyaya, temel bilgileri eğlenerek öğrenecekler... Yetenekleri ve becerileri gelişecek, öğrenmek bir oyuna dönüşecek.

Küçük Amigacılar çok şanslı... Sihiri Disketler gerçekten çok özel öğretmenler.

SİHİRLİ DİSKETLER DİZİSİNİN İLK PROGRAMLARI:

1 : Gökkuşağı, İriler ve Ufaklar (5 yaş öncesi)
2 : Eşlemece, Renkler ve Şekiller (5 yaş öncesi)
3 : Boya Kutusu, Yelkenler Fora (5-7 yaş arası)
4 : Toplamaca, Trafik (5-7 yaş arası)
5 : Saatler, Haydi Yarışalım (7-11 yaş arası)
6 : Söz Sırası, Haydi Gezelim (7-11 yaş arası)

Sihirli Disketler programlarını tüm Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan satın alabilirsiniz.

© Teleteknik

ARTNET

Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tltk tr.